libri NOSTRI

*Dedicato ai miei genitori,*
*che mi hanno insegnato cosa fossero i librigioco.*

Prima edizione: ottobre 2015
Seconda edizione: luglio 2019

Illustrazioni a cura di Massimiliano "lonewolf79" Amadesi
Copertina a cura di Marco Biagini (Accademia d'Arte Bianca Cappello)
Elaborazione grafica a cura di Federico "phantom"
Revisione a cura di Alexander "babacampione" Abati e Davide "Apologeta" Bonvicini

# DESPERADOS

Adriano Ziffer

Illustrato da Massimiliano Amadesi

# Come si gioca con questo libro

Con i librogame della serie “Realtà Virtuale” sperimenterai un nuovo genere di avventura. Niente più è lasciato al caso: la tua vita e la tua morte non dipenderanno più dal lancio dei dadi... ma soltanto da te.

Prima di iniziare scegli il personaggio che più ti piace, tra quelli che trovi elencati più avanti. Ogni personaggio si distingue dagli altri per una diversa combinazione di caratteristiche, le quali influiranno sulle scelte possibili nel corso dell'azione.

Riporta le caratteristiche del personaggio che hai scelto nel Foglio d'Avventura, e trascrivi anche il punteggio di Energia Vitale e gli oggetti in tuo possesso.

Ogni volta che vieni ferito, perdi alcuni punti di Energia Vitale. Quando il punteggio arriva a zero significa che sei stato ucciso e che la tua avventura è finita. Nel corso dell'avventura avrai modo di recuperare alcuni punti di Energia Vitale, ma ricorda che non puoi mai superare il punteggio con cui hai iniziato a giocare.

Puoi portare con te non più di otto oggetti diversi alla volta. Se ne possiedi già otto, e nel corso dell'avventura ti capita di trovarne un altro che ti interessa, per poterlo prendere devi rinunciare a uno di quelli che già possiedi (cancellando dal Foglio d'Avventura quello a cui rinunci, e segnando quello che prendi).

Rifletti bene sulla combinazione delle caratteristiche del tuo personaggio, perché sono queste a determinare sia i tuoi punti forti che quelli deboli. Inoltre le caratteristiche ti aiuteranno a fare le scelte opportune, rispettando il ruolo che hai deciso di assumere. Se nel testo trovi un elenco di opzioni che rimandano a più di una caratteristica tra quelle che possiedi, sei tu a dover scegliere di quale caratteristica fare uso.

E adesso che sai tutto quello che ti serve per giocare, scegli il tuo personaggio.

# Scelta dei personaggi

**Bandido**

*Caratteristiche:* Agilità, Armi da Taglio, Arte della Lotta, Destrezza

*Profilo:* Sei l'ultimo di dieci figli in una famiglia di peones messicani. Non volendo vivere di stenti come i tuoi genitori, hai deciso che il sistema migliore per fare soldi a palate era rapinare i gringos arroganti che vi hanno ridotto in povertà

*Energia Vitale:* 11

*Oggetti:* Coltello

*Denaro:* 9$

**Bounty Hunter**

*Caratteristiche:* Adattamento, Armi da Taglio, Astuzia, Tiro con la Pistola

*Profilo:* Sei un cacciatore di taglie, abituato a seguire una preda giorno dopo giorno attraverso tutto il Far West. Chi ti paga sa che sei il migliore nel catturare i ricercati vivi... o morti.

*Energia Vitale:* 10

*Oggetti:* Coltello e Pistola

*Denaro:* 10$

**Cowboy**

*Caratteristiche:* Agilità, Arte della Lotta, Sopravvivenza, Tiro con la Pistola

*Profilo:* Le lunghe cavalcate nella prateria e le violente scazzottate nei saloon costituiscono ormai il tuo pane quotidiano. Sempre pronto a ridere e scherzare, nessuno più di te si trova a proprio agio nel Far West.

*Energia Vitale:* 12

*Oggetti:* Pistola

*Denaro:* 8$

**Drifter**

*Caratteristiche:* Adattamento, Arte della Lotta, Astuzia, Tiro con l'Arco
*Profilo:* La strada è la tua casa, il cielo è il tuo tetto. Vaghi felicemente da un ranch all'altro e campi di espedienti, senza un pensiero al mondo.
*Energia Vitale:* 10
*Oggetti:* Arco
*Denaro:* 10$

**Gambler**

*Caratteristiche:* Adattamento, Agilità, Astuzia, Destrezza
*Profilo:* Sei un professionista del tavolo verde, più abile che fortunato, svelto sia di lingua che di mano. Hai passato gli ultimi anni girando tutte le cittadine della frontiera per spennare polli danarosi.
*Energia Vitale:* 9
*Oggetti:* nessuno
*Denaro:* 11$

**Navajo**

*Caratteristiche:* Armi da Taglio, Destrezza, Sopravvivenza, Tiro con l'Arco
*Profilo:* La tua tribù è stata dispersa dai visi pallidi e i pochi superstiti sono stati costretti a vivere nelle riserve. Tu sei diverso, tu porti ancora in te il segno del Grande Spirito e sei pronto ad affrontare il mondo "civilizzato".
*Energia Vitale:* 11
*Oggetti:* Coltello e Arco
*Denaro:* 9$

**Trapper**

*Caratteristiche:* Astuzia, Sopravvivenza, Tiro con la Pistola, Tiro con l'Arco
*Profilo:* Dopo una vita passata nelle gelide foreste del nord, hai deciso che era ora di cercare lavoro altrove ed hai

attraversato gli Stati Uniti per arrivare fino al confine, pronto a mostrare di che pasta siete voi Canadesi.
*Energia Vitale:* 11
*Oggetti:* Pistola e Arco
*Denaro:* 9$

Se non sei soddisfatto di nessuno di questi personaggi, puoi costruire da te quello che più ti aggrada. Ti basta scegliere quattro caratteristiche dall'elenco che trovi nella pagina seguente. Gli oggetti in tuo possesso dipenderanno dalle caratteristiche che scegli (per esempio se scegli il Tiro con la Pistola ti spetta una Pistola). Inizi comunque l'avventura con 10 Dollari e 10 punti di Energia Vitale.

# Caratteristiche

**Adattamento**

Con questa caratteristica a disposizione, nessuna città, grande o piccola che sia, ti può spaventare. Per strade anguste e sporche, dove gli altri non vedono altro che squallore e pericolo, tu ti muovi tranquillo e sicuro e sfrutti al meglio le possibilità che ti vengono offerte.

**Agilità**

È l'abilità di eseguire movimenti acrobatici, di correre, scalare, restare in equilibrio e saltare.
Chiunque la possegga è rapido e accorto nel muoversi.

**Armi da Taglio**

Questa abilità serve a usare i coltelli, sia a distanza ravvicinata che come arma da lancio. Consente anche una limitata capacità con altre armi da taglio.

**Arte della Lotta**

Pugni, calci, gomitate: trucchi e mosse così veloci ed efficaci da stordire qualsiasi avversario.
Non è certo come avere una pistola o un coltello, ma ha un grande vantaggio: l'unica arma che ti serve è... il tuo corpo!

**Astuzia**

È l'abilità di pensare con la propria testa e di escogitare soluzioni intelligenti per tirarsi fuori dai guai.
Non c'è situazione in cui non sia utile.

**Destrezza**

Comprende il tradizionale repertorio di abilità di un ladro: svuotare tasche, scassinare serrature e muoversi silenzioso e invisibile come un'ombra tra le ombre.

### Sopravvivenza

È la capacità di non soccombere nei luoghi più selvaggi e inospitali, come la foresta, il deserto, le paludi o l'impervia cima di una montagna.

### Tiro con la Pistola

Permette di sparare a distanza, tanto per combattere quanto per cacciare. Per farne uso devi possedere ovviamente una pistola.

### Tiro con l'Arco

Permette di tirare a distanza, tanto per combattere quanto per cacciare. Per farne uso devi possedere ovviamente un arco.

# Foglio d'Avventura

**Caratteristiche** (quattro a scelta)

| | |
|---|---|
| | |
| | |

**Energia Vitale**

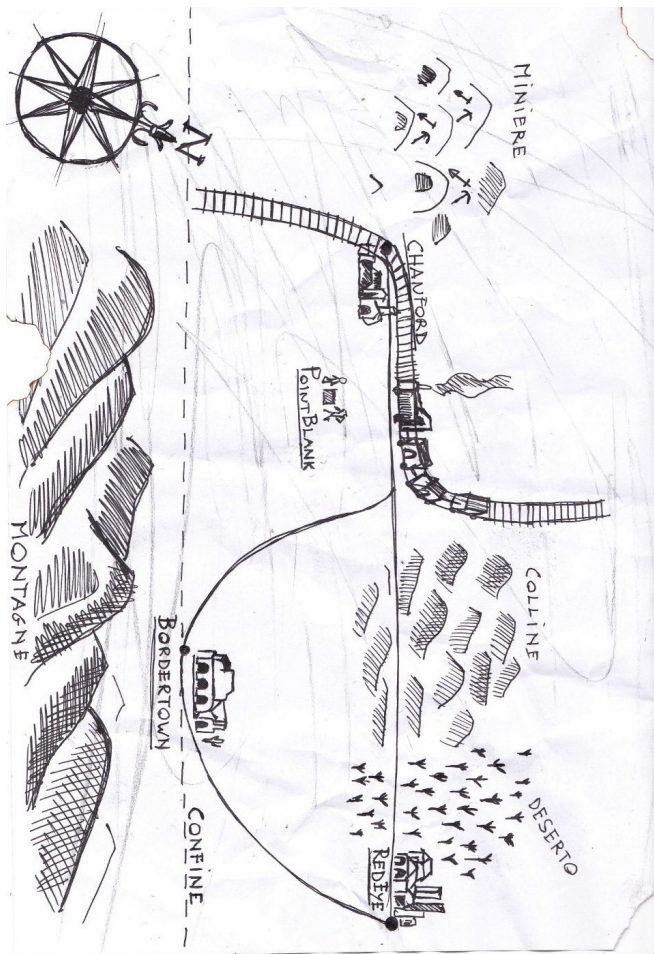
Punteggio iniziale __

**Oggetti** (non più di otto)

| |
|---|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

**Annotazioni e Parole d'Ordine**

**Denaro**

# La Frontiera

*Prologo – Seduto su una gigantesca poltrona imbottita, dietro a una scrivania altrettanto imponente, c'è Sanders in persona!*

# Prologo

La mole di Sanders Mansion incombe su di te e per un attimo ti chiedi se tu abbia fatto la cosa giusta venendo fin qui a cercare un lavoro: te la sei cavata decentemente fino a oggi senza mai cambiare attività e forse stai commettendo un errore madornale. Strusci gli stivali polverosi sullo stuoino e ti senti tremendamente fuori posto: poco ma sicuro, un uomo di frontiera come te non sarà mai a suo agio in mezzo ai piedidolci dell'est. Ti stringi nelle spalle e bussi con violenza. Subito da dietro la porta provengono dei passi affrettati. Ripensi un'ultima volta all'annuncio sul giornale locale che ti ha portato a questo.

Era un trafiletto nelle ultime pagine, qualcosa di assolutamente insignificante, come se fosse stato messo lì apposta per non essere letto. *Cercasi esperto disposto a viaggiare lungo la frontiera. Incarico della massima segretezza. Ricompensa interessante. Rivolgersi a Sanders Mansion, 88esima strada. Astenersi perditempo.* Persino tu, che non passi mai più di una notte nella stesso posto e non ti interessi di faccende mondane, sai chi sia Sanders: uno degli uomini più ricchi della regione! Partendo come modesto negoziante è diventato imprenditore, banchiere, allevatore e altro ancora. Se la ricompensa pare "interessante" a lui...

La porta si apre a metà, strappandoti alle tue riflessioni. Un uomo alto e magro che indossa una livrea ti squadra con malcelato disgusto e fa per richiudere l'anta. La fermi con un piede e sfoggi il tuo miglior sorriso.

«Sono qui per l'annuncio di lavoro. Dovrei parlare con San...» Esiti un attimo e ti correggi, «Con Mister Sanders.»

Il maggiordomo stringe le labbra, poi si fa da parte e ti lascia entrare. Camminando impettito a piccoli passi, ti conduce attraverso l'atrio e altre due stanze. Non puoi fare a meno di ammirare lo sfarzo di questa casa: ci sono decine di quadri appesi alle pareti, soprammobili luccicanti di qualche metallo prezioso e non si vedono i pavimenti, per quanti

tappeti ci sono. Noti con divertimento che ti stai lasciando dietro una scia di orme rosse: qualcuno dovrà darsi da fare per ripulire e certo non sarai tu! Il tuo accompagnatore apre una porta e ti fa cenno di entrare; poi la chiude dietro di te e si allontana.

«Avanti, avanti,» ti invita una voce un po' strozzata, «fatti vedere meglio!» Seduto su una gigantesca poltrona imbottita dietro a una scrivania altrettanto imponente c'è Sanders in persona! La prima cosa che ti colpisce è la sua mole impressionante: è uno degli uomini più grassi che tu abbia mai visto! Non ha collo, la sua barba castana brizzolata nasconde quella che di sicuro è una fisarmonica di menti e non riesce nemmeno a stare seduto eretto, dovendosi appoggiare pesantemente allo schienale. Porta i baffi e la barba molto folti, ma la sommità del suo cranio è liscia come quella di una collina nel deserto. L'unico segno di vita nel suo faccione sono gli occhietti verdi che ti scrutano con un luccichio divertito. «Accomodati pure,» ti invita sollevando una mano gigantesca per indicarti una sedia libera davanti alla scrivania.

Ti siedi e Sanders annuisce contento intrecciando le dita tozze sul ventre; non puoi fare a meno di notare la quantità di anelli che porta. «Dunque sei qui per il lavoro.» La voce del grassone richiama il tuo sguardo dalle sue dita ai suoi occhi. «Mi congratulo con te: pochi avrebbero letto il mio nome in quel minuscolo trafiletto senza passare oltre!» Annuisci lievemente, concedendoti un piccolo sorriso. «Hai dimostrato non solo spirito di osservazione nel notare l'articolo, ma anche un discreto fegato nel presentarti qui 'a scatola chiusa', come si suol dire. Da te non mi sarei aspettato niente di meno, comunque.»

«Grazie, Mister Sanders.» La sedia pare inghiottirti e ti muovi un po' a disagio. «Sembra che io sia abbastanza… conosciuto.»

Il sorriso sornione di Sanders si allarga ancora di più e i suoi occhi vengono quasi inghiottiti dalle guance grassocce ma,

per qualche ragione, non te la senti di sorridere a tua volta. «Ti conosco quanto basta,» ammette serafico. «Negli ultimi tempi ho avuto modo di seguire alcune tue... come le potremmo definire? Imprese, ecco. Insomma, ti ritengo l'uomo adatto per questa faccenda.» Fa una pausa per schiarirsi la voce, poi prosegue. «Come certo saprai, io sono un uomo d'affari dai molteplici interessi.» Fa un gesto vago come ad includere tutta la stanza. «Ma ce n'è uno in particolare che mi sta parecchio a cuore: il trasporto via terra. È da lì che è nato il mio impero e non voglio che lì vada a morire.»
Il grassone monumentale si sistema meglio sullo scranno producendo una serie di scricchiolii minacciosi, poi prosegue facendosi più serio. «Non più tardi di una settimana fa, una delle mie diligenze per trasporto di valori è stata assalita in pieno giorno. Una brutta storia, certo. La scorta è stata fatta fuori subito e il postiglione si è salvato saltando giù per una scarpata. La carrozza è sparita, ovviamente, e con essa la cassetta a bordo.» Attendi in silenzio per vedere dove voglia andare a parare: non ti sta raccontando niente di nuovo e eccessivamente preoccupante per chi vive nel Far West.
«Il problema è che a bordo non c'erano solo soldi miei,» prosegue Sanders, guardando per un attimo fuori dalla finestra, «Ma anche dei titoli di un'importante banca. Quale sia questa banca non ti deve interessare, sia ben chiaro, ma sappi che è abbastanza grande da impensierire persino me!» Non c'è traccia di arroganza in questa ultima informazione e senti che sta dicendo la verità. «Il Direttore della banca non vuole sentire ragioni: il denaro era stato affidato a me e quindi io sono responsabile davanti a lui!» Fa un profondo sospiro e ti prepari a schivare i bottoni che certo schizzeranno via dal suo panciotto. «Se davvero dovessi rimborsarlo, dovrei dire addio a una grossa parte di affari, cosa che non è assolutamente mia intenzione accettare. Inoltre subirei un gravissimo danno all'immagine!» Per la

prima volta lo vedi un po' alterato.
«Bene,» ti intrometti, mentre lo vedi prendere fiato. «Immagino che l'unica sia parlare un po' con questo postiglione e sentire se può...»
«Ed è qui che entri in gioco tu,» scatta di rimando Sanders. «Perché quel dannato postiglione è sparito! Due giorni fa è arrivato a piedi fino alla meta della diligenza, Red Eye, mi ha comunicato per telegrafo di aver subito un agguato e si è volatilizzato. Forse aveva paura, forse no,» conclude con fare allusivo.
«Non potrebbe essere stato lui ad architettare tutto, magari con la complicità della scorta?» butti lì, speranzoso.
«È proprio questo che tu devi scoprire, mio perspicace amico,» ribadisce Sanders sporgendosi in avanti per quanto glielo permetta la pancia. «Sarai tu a partire per Red Eye sulle tracce di questo Pierre Toussant,» conclude puntandoti contro un indice grassoccio.
Deglutisci, perché improvvisamente quel dito tozzo e inanellato ti pare molto più minaccioso della canna di una . 45.Metti in dubbio per l’ennesima volta nel giro di pochi minuti l’idea di lavorare per questo grassone.
«Ecco, bene.» Cerchi di restare disinvolto e professionale mentre rispondi. «Quale sarebbe la mia ricompensa per questo incarico?» stringi i denti in attesa della risposta.
«Va bene un paio...?» chiede Sanders, con tono casuale.
«Duecento?» abbocchi tu.
«No,» ribatte l'altro sornione, «duemila. Duemila bei dollaroni!» È più di quanto tu guadagni in un'intera stagione lavorativa: non ti devi fare scappare una simile occasione!
«Cercare Pierre Toussant a Red Eye?» chiedi, mentre ti alzi con disinvoltura. «Mi metto subito al lavoro!»
Sanders annuisce vigorosamente, allarga le gambe, sposta il peso in avanti e si aggrappa saldamente alla scrivania per estrarsi dalla poltrona imbottita. «Bene ragazzo,» ansima, rosso in viso per lo sforzo. «Questo è lo spirito giusto!»
Caracolla verso di te e ti porge la mano lardosa. Gli allunghi

la tua e la sua stretta si rivela sorprendentemente vigorosa, per un simile pachiderma. L'uomo ti accompagna personalmente all'uscita sistemandosi i bottoni del panciotto e tirandosi su i calzoni.
«Allora siamo d'accordo: trova Toussant e scopri cosa è successo alla mia diligenza,» si raccomanda un'ultima volta. «Non importa come!»
Decidi di fargli un'ultima domanda, per essere sicuro di sapere fino a dove ti dovrai spingere: «Questo significa che potrebbe capitarmi di usare metodi un po'...» Ti fermi nel vedere gli occhi di Sanders che luccicano divertiti nella penombra dell'ingresso. «…un po' sbrigativi?» Non che per te sia un problema, ma questo onesto uomo d'affari potrebbe avere remore.
«Amico mio, ti dirò solo una cosa: ricorda l'Articolo Quinto.» Solleva cinque dita simili a salsicciotti. «Chi ha i soldi in tasca ha sempre vinto!» Con queste parole cala una poderosa manata sulla tua schiena in quella che probabilmente gli pare solo una pacca amichevole.
Boccheggiando, incespichi fuori dalla villa e ti fermi a riprendere fiato sulla veranda. Sanders ride a pieni polmoni e accompagna la porta dietro di te dando alcune mandate dopo che sei uscito.
Mentre torni al tuo cavallo, ripensi tra te a quello che sai di Red Eye, ma non ti viene in mente nulla di notevole: è una cittadina tra le tante sorte su rotte commerciali e trovarvi un forestiero non dovrebbe essere troppo difficile. Convincerlo a parlare sarà un altro paio di maniche. Arrivato all'animale, fai un rapido inventario di ciò che hai: coperta da sella, fiammiferi, mappa della regione. Quello che manca lo potrai tranquillamente comprare in qualsiasi emporio della frontiera. Stringi il sottopancia, ti calchi bene sul capo lo Stetson e monti in sella. Dopo un pomeriggio di viaggio privo di eventi, arrivi a Red Eye.
Vai all'**1**.

# Benvenuti a Red Eye!

*1 – C'è poca gente in giro, dato che molti sono già a casa oppure al saloon, ma vedi un piccolo emporio ancora aperto; sul lato opposto della strada ci sono due vecchi seduti su una panchina accanto all'abbeveratoio.*

## 1

La cittadina di Red Eye si stende davanti a te in tutto il suo squallore. La maggior parte degli edifici è costruita in legno e molti avrebbero bisogno di riparazioni; sono rare le costruzioni con più di un piano e tra esse spicca tristemente il saloon. Sulla sua insegna, ormai sbiadita, si può intravedere quello che, nelle intenzioni dell'artista, era un asso di cuori.
Il sole basso a occidente ti abbaglia e illumina per tutta la sua lunghezza Main Street, ovvero l'unica strada degna di un nome. C'è poca gente in giro, dato che molti sono già a casa oppure al saloon, ma vedi un piccolo emporio ancora aperto; sul lato opposto della strada ci sono due vecchi seduti su una panchina accanto all'abbeveratoio.
Spronando il tuo cavallo ormai esausto avanzi al passo sulla strada principale e valuti come iniziare a cercare Pierre Toussant.
Potresti provare direttamente al saloon (vai al **223**), o magari chiedere informazioni ai due vecchietti (vai al **60**), oppure proseguire lungo Main Street per vedere se ci sono altri luoghi degni di nota (vai al **283**) o anche rimandare la ricerca e dare un'occhiata all'emporio, prima che chiuda (vai al **79**).

## 2

Sistemate le formalità, tu e lo Sceriffo uscite dall'ufficio. Su Main Street la situazione sembra essere tornata alla normalità, se si escludono la puzza di bruciato che aleggia ancora nell'aria e alcune chiazze di sangue nella polvere. Non c'è quasi più nessuno in giro e Cypher decide di ospitarti per la notte. Senza una parola, vi avviate verso la sua casa.
Se hai la parola d'ordine *Hermano* vai al **101**; altrimenti vai al **392**.

## 3

Estrai dalla borsa la pepita d'oro e la sollevi con due dita, facendola scintillare alla luce tremula del falò. L’uomo la fissa a bocca aperta e un filo di bava gli cola sul mento ispido, mentre protende una mano.
«La vuoi? Prendi!» esclami allegramente, lanciandogliela contro. Il bandito cerca di afferrarla al volo, ma fallisce e la pietra preziosa cade a terra sparendo alla vista (cancella la Pepita d'Oro dal Foglio d'Avventura).
«Stai attento!» lo rimproveri ridendo. «Adesso chissà dove sarà finita. Vieni, cerchiamola.»
L’ubriaco borbotta qualcosa di incomprensibile e si china per frugare il terreno.
«Tu guarda qui,» gli dici, passandogli accanto. «Io vedo se è finita dietro questa tenda.»
L’uomo grugnisce qualcosa. Non ti disturbi a rispondergli e sparisci nelle tenebre dietro di lui.
Se hai la parola d'ordine *Agguato*, vai al **254**; altrimenti vai al **222**.

## 4

Scivoli alle spalle della sentinella ancora intenta a scrutare il fondo del canyon e le assesti un calcio nel sedere. L'uomo piomba a capofitto in avanti con un grido strozzato e atterra pochi secondi dopo.
Rimani immobile per alcuni attimi, ma è ovvio che nessuno può sopravvivere a un volo simile. Ti rimetti in marcia senza rimpianti.
Segna la parola d'ordine *Agguato* e vai al **233**.

## 5

Indeciso su cosa fare, sprechi alcuni istanti preziosi mentre i *bandidos* imperversano su Main Street. Improvvisamente

uno di loro ti vede e ti spara contro, urlando a squarciagola. Il proiettile ti centra al torace e tu barcolli all'indietro nel vicolo. Perdi 5 punti di Energia Vitale.
Ormai sei stato scoperto e non hai più speranze di sventare questo assalto. Stringendo i denti barcolli nella stradina buia verso il punto in cui hai lasciato il cavallo. Alle tue spalle senti i fuorilegge che ti gridano di farti vedere, sparando alle ombre intorno a te.
Vai al **105**.

## 6

Restate immobili senza nemmeno avere il coraggio di sbattere le palpebre. Solo quando sentite i due cavalli allontanarsi al piccolo trotto decidete che è il caso di scendere. Salti giù e tocchi terra molleggiandoti sulle gambe; accanto a te Pierre atterra con un grugnito, rotolando nella paglia. Dopo esserti assicurato che non si sia fatto male, corri a richiudere la porta. Vi augurate la buonanotte e presto siete entrambi addormentati.
Vai al **42**.

## 7

Sembra proprio che non ci sia il modo di discutere civilmente con questi gaglioffi! Jeff si muove pesantemente verso di te, mentre due dei suoi si avvicinano a Pierre; gli altri due cowboy iniziano a fare il giro della stanza per prendervi alle spalle, quindi nell'immediato non rappresentano una minaccia. Fletti le gambe, sollevi i pugni e ti prepari ad affrontare la rissa!

Vuoi ricorrere all'Arte della Lotta (vai al **317**), alle Armi da Taglio (vai al **309**) o al Tiro con la Pistola (vai al **423**)?

Se non hai nessuna di queste abilità, allora vai all'**11**.

## 8

Chiedi indicazioni a un passante e raggiungi in pochi minuti l'ufficio di Robert “Big Bob” Smith, Sceriffo di Chanford. Dopo avere legato il cavallo, ti avvii verso la porta. L'interno è ben illuminato e, dietro a una massiccia scrivania ingombra di carte, vedi un uomo sulla sessantina con le spalle larghe, il naso rotto e i capelli brizzolati: non hai dubbi che si tratti dello Sceriffo.

Big Bob sta leggendo una lettera, muovendo le labbra mentre scorre le righe. Aspetti che abbia finito e dai un'occhiata intorno: appoggiato alla parete c'è un giovane Vicesceriffo che ti osserva da sotto lo Stetson e seduto su una sedia vicino alla parete di fondo ce n'è un altro che armeggia con un fucile Winchester. Big Bob solleva gli occhi dal foglio e ti guarda da sotto le sopracciglia cespugliose.

«Hai bisogno di aiuto, straniero?» chiede con voce roca.

«Sì, Sceriffo, sto cercando due rapinatori.»

«Sembra una cosa seria. Vieni avanti.»

«Certo.»

«Allora,» chiede lo Sceriffo, quando sei di fronte a lui. «Di cosa si tratta?»

«Sto cercando i due banditi che hanno assalito la diligenza di Sanders una decina di giorni fa. Vengo da Red Eye e...»
Se hai la parola d'ordine *Stella di Latta*, vai al **314**; altrimenti vai al **286**.

## 9

Aspetti fuori dal vicolo, cercando di non dare nell'occhio. Dopo meno di un minuto vedi riapparire il gigante barbuto in sella a un cavallo lanciato al piccolo trotto. Ti passa accanto senza degnarti di uno sguardo e prosegue verso la periferia di Chanford, in direzione ovest. Ti maledici per averlo seguito a piedi e torni di corsa a prendere il tuo cavallo.
Pochi minuti dopo sei in sella e cerchi di trovare le tracce del bandito. Sai già la direzione che ha preso, ma non sei sicuro di quale sia la sua effettiva destinazione.
Se disponi della Sopravvivenza, vai al **448**; altrimenti vai al **196**.

## 10

Consapevole di avere i secondi contati, scivoli in silenzio dietro a Cat, ancora intento a tenere sotto tiro le rocce dietro alle quali ti eri riparato poco prima. Sei ormai alle sue spalle in posizione accucciata, quando lui inizia a voltarsi, facendo perno sulla gamba sana.
Vuoi fare ricorso all'Arte della Lotta (vai al **136**) o alle Armi da Taglio (vai al **63**)?
Se non hai nessuna di queste caratteristiche, vai al **62**.

## 11

Jeff ti si avvicina lentamente con i pugni serrati, poi lancia un urlo animalesco e copre di corsa gli ultimi passi. Stringi i denti preparandoti all'impatto e non riesci a trattenere un gemito quando il massiccio cowboy ti trascina a terra, schiacciandoti sotto di sé. Senza fiato, riesci a malapena a sollevare un braccio per ripararti, mentre i grossi pugni di Jeff ti colpiscono uno dopo l'altro.
Un grido di dolore alla tua destra ti fa capire che Pierre non se la sta cavando meglio. Perdi 3 punti di Energia Vitale. Quando ormai sei convinto di essere arrivato alla fine, vieni salvato da un aiuto inatteso.
Vai al **75**.

## 12

Rimani rannicchiato dietro il macigno, con le orecchie tese e gli occhi bene aperti. I passi zoppicanti di Cat si allontanano, seguiti dallo sfrigolio di un cerino acceso e dal sibilo di una miccia.
Pochi istanti dopo un candelotto di dinamite sorvola la roccia dietro alla quale sei nascosto e atterra a pochi passi da te.
Se disponi dell'Agilità, vai al **322**; altrimenti vai al **229**.

## 13

Il negoziante si appoggia pesantemente al bancone con i gomiti e fa tintinnare un grosso mazzo di chiavi, come per invitarti a scegliere in fretta.
Senza scomporti, passi in rassegna il ciarpame ammucchiato sugli scaffali. Non c'è molto di utile, ma vedi alcuni oggetti che potrebbero farti comodo durante il viaggio. Puoi comprare anche più di un esemplare per oggetto, se pensi di averne bisogno.

| | |
|---|---|
| Borraccia d'Acqua | 1$ |
| Mazzo di Carte | 1$ |
| Coperta di Lana | 3$ |
| Bottiglia di Whisky | 5$ |
| Pasto (carne secca e fagioli) | 2$ |
| Lazo | 4$ |
| Pistola | 7$ |

Ora puoi uscire a proseguire le ricerche (vai al **169**) o tentare un furto (vai al **436**).

# Dal maniscalco

*14 – Ti avvicini alla bottega del fabbro; l'uomo è in piedi sulla soglia, indossa un grembiule di pelle bruciacchiato e sta rifinendo una sbarra di metallo. Nonostante sia presto, ci sono già vari clienti.*

## 14

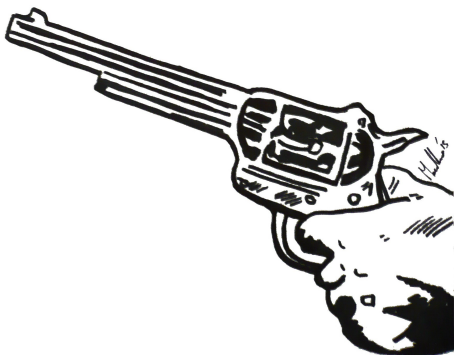
Il peso della cassettina ti ricorda che ancora non hai trovato modo di aprirla: fino a ora ti sei solo procurato alcuni brutti lividi dormendoci sopra. Ti avvicini alla bottega del fabbro; l'uomo è in piedi sulla soglia, indossa un grembiule di pelle bruciacchiato e sta rifinendo una sbarra di metallo. Nonostante sia presto, ci sono già vari clienti.

«Buongiorno,» sorridi ed estrai dalla sacca la scatoletta. «Dovrei aprire questa cassetta di ferro.»

L'uomo sbuffa e si pulisce le mani sul grembiule. «Ovviamente è tua. E hai perso la chiave. E non avevi chiavi di scorta.»

«In poche parole... sì. Non mi credi?»

«Credo solo che questo lavoro richiederà dieci dollari.» L'uomo si guarda intorno. «E credo che dovremo farlo ora, quando c'è ancora poca gente in giro.»

Se disponi della Destrezza, vai al **178**; altrimenti scegli se fare aprire la cassetta al fabbro (cancella 10 Dollari e vai al **383**), entrare nell'emporio (vai al **235**) o proseguire per la Main Street (vai al **356**).

## 15

Mark Stevenson diventa un'altra persona mentre gioca a Poker: sparisce il suo sorriso affabile, spariscono i suoi modi bonari e hai davanti un perfetto estraneo. Decidendo di non farci troppo caso, ti concentri sulle carte.
Inizialmente la fortuna sembra sorriderti, perché vinci alcune mani una dopo l'altra. Stevenson non pare scomporsi e continua a giocare imperterrito. A un certo punto, ti trovi con un Tris di Re servito. Trattieni il respiro, punti una piccola somma e sei deliziato nel vedere che Stevenson accetta. Cercando di non far vedere quanto sei eccitato, cambi due carte; Stevenson te le passa senza battere ciglio, le sollevi una a una: un Sette… e un Re! Hai un Poker di Re, questa è l'occasione che aspettavi per chiudere in bellezza! Punti tutti i soldi che hai e Stevenson decide di vedere.
«Poker di Re!» esclami. «Mark, mi sa che ho vinto io!»
Stevenson butta giù in silenzio le proprie carte: una Donna e quattro Assi! «Mi spiace,» bofonchia, tenendo tra le labbra il mozzicone di sigaro. «Le carte non sono d'accordo.»
Osservi attonito il suo Poker di Assi, mentre l'ometto ti sorride con aria maliziosa. «Bene, vecchio mio,» gongola, «abbiamo fatto amicizia, abbiamo mangiato, abbiamo giocato… ho vinto: è ora di dormire! Non ti preoccupare per il debito, domani salderemo tutti i conti e magari ti darò la rivincita!» Detto questo, si sdraia sul proprio giaciglio e chiude gli occhi.
Ancora dubbioso per la sua improvvisa vittoria, recuperi le carte e ti stendi dal lato opposto del fuoco per riposare.
Se disponi dell'Astuzia, vai al **427**.
Altrimenti decidi se addormentarti subito (vai al **384**) o se attendere ancora un po' (vai al **232**).

## 16

«Ehi tu,» sbraita il negoziante, rosso in faccia. «Ma dove

pensi di essere?» Colto in flagrante, non riesci a reagire mentre l'ometto ti piomba addosso strattonandoti per la manica. «Dalle mie parti i ladri si trovano a penzolare da un ramo, lo sai?» Ti spinge verso l'uscita.
Vuoi restituire la refurtiva (vai al **422**) o dare una lezione al bottegaio (vai al **446**)?

## 17

Bordertown sarà anche un posto tranquillo, ma di certo non offre troppi divertimenti al visitatore occasionale. Anzi, pare proprio che non offra divertimenti, nemmeno agli abitanti! Convinto di ciò, ti butti sul letto e ti addormenti quasi subito.
Vieni svegliato da urla disperate e colpi di armi da fuoco. Salti in piedi senza pensare e corri fino alla finestra. È ancora notte e le tue narici vengono investite da una zaffata di fumo: la città sta bruciando! Oltre alle grida senti anche degli spari: qualcuno deve avere assalito Bordertown col favore delle tenebre. Guardi in basso e vedi un gruppo di uomini armati correre per Main Street sparando alle finestre: sono dei banditi!
Ti ritrai dal davanzale e calzi rapidamente gli stivali, senza perdere d'occhio la porta della tua camera. Quando sei pronto, afferri la borsa e scendi rapidamente le scale per entrare nella sala comune. La stanza è vuota, ma all'esterno senti ancora distintamente i rumori della battaglia in corso.
Colto da un impulso, corri dietro al bancone: il locandiere sdentato è sdraiato a terra, con un foro di proiettile in fronte e una vecchia Colt stretta in mano: per lui non c'è più niente da fare (puoi segnare la Pistola sul Foglio d'Avventura). Chiudi gli occhi dell'uomo  e ti prepari a reagire.
Vuoi gettarti nella mischia (vai al **206**) o preferisci scappare col favore delle tenebre (vai al **105**)?

## 18

Ti sfili l'arco dalla spalla e incocchi una freccia senza perdere tempo. Scivoli di lato ed esci allo scoperto; Cat ti vede proprio mentre stai tendendo la corda e fa per voltarsi, ma la gamba ferita lo rallenta. La tua freccia sibila verso di lui e lo colpisce in pieno addome. L'uomo si piega in due, lascia cadere la pistola e rovina a terra.
Vai al **405**.

## 19

Per quanto due giorni di viaggio ti abbiano sfinito, non te la senti di pagare per dormire, quando di certo troverai qualche posto dove riposare gratis. Prosegui stancamente lungo Main Street e ti avvii verso la periferia di Chanford, cercando di non fare caso al cavallo che incespica sempre di più.
Le case iniziano a diradarsi, e noti poco fuori dalla città un accampamento formato da carri disposti a semicerchio. Attorno a un grande fuoco ci sono alcuni uomini che ridono e scherzano; nell'aria si spande un aroma di carne arrosto.
«Ehi, straniero.» Uno degli uomini agita il cappello sopra la

testa per richiamare la tua attenzione. «Vieni a festeggiare con noi! Ce n'è per tutti!»
«Festeggiare cosa?» domandi, mentre il tuo stomaco brontola.
«Il nostro arrivo a Chanford!» ribatte lui. «Siamo in viaggio da giorni e finalmente abbiamo trovato un posto dove possiamo sistemarci.»
Avvicinandoti noti che questi non sono cowboy, come dapprima avevi sospettato. Gli uomini sono tutti vestiti di nero con dei cappelli a tesa larga dalla punta conica; portano la barba lunga e non hanno baffi. Le donne, invece, sono tutte in disparte, coprono la testa con una cuffia e indossano lunghe sottane. Hai già visto gente come loro nei tuoi viaggi e sai che sono membri di una setta religiosa, dediti al lavoro e alla preghiera.
Se hai almeno un Pasto puoi evitare il campo e cercare un posto per dormire da solo (vai al **444**), altrimenti devi unirti a questi pellegrini (vai al **92**).

## 20

Capisci presto che sarà difficile distanziare così tanti avversari armati: forse è meglio tentare qualche diversivo. Corri a zig zag, apparentemente senza una meta, ma in realtà stai andando verso la zona più buia dell'accampamento. Non appena i banditi sono fuori vista ti rannicchi all'ombra di una tenda e trattieni il respiro. Gli uomini, una dozzina almeno, passano a pochi metri dal tuo nascondiglio, ma non ti vedono. Imprecano pesantemente, quindi si sparpagliano per cercarti meglio.
Non appena si sono divisi ti rialzi e, silenzioso come un puma, torni verso l'altra estremità del campo. Dei passi affrettati ti spingono a cercare nuovamente rifugio, questa volta nella tenda più vicina: sollevi il lembo posteriore e strisci dentro.
Vai al **353**.

# La storia di Pierre…

*21 – «Hai visto bene: sono io Pierre Toussant ed ero io a guidare la diligenza di Sanders quando ci hanno attaccati,» ammette, a bassa voce. «È da due giorni che mi nascondo in questa città e, invece di risolvere i miei problemi, ne ho trovati altri.»*

# 21

Ti siedi davanti all'uomo di colore e metti entrambe le mani bene in vista sul tavolo. L'uomo ti guarda senza parlare, ma annuisce lievemente.
«Salve amico,» esordisci, a voce bassa. «Vorrei farti una domanda.»
L'altro sembra sempre sulle spine. «Chiedi pure, ma non ti lamentare se non ti piacerà la risposta.»
«Sei tu Pierre Toussant?» ribatti, restando calmo mentre si irrigidisce. «Non ti preoccupare, non ho nulla contro di te!»
«È Sanders che ti manda?»
«Sì,» confermi senza esitare. «Vuole sapere cosa è successo alla sua diligenza. Mi risulta che fossi tu il postiglione.»
«Hai visto bene: sono io Pierre Toussant ed ero io a guidare la diligenza di Sanders quando ci hanno attaccati,» ammette, a bassa voce. «È da due giorni che mi nascondo in questa città e, invece di risolvere i miei problemi, ne ho trovati altri.»
«A cosa ti riferisci?»
Pierre fa un respiro profondo e guarda verso la porta del saloon. «Un cowboy del posto, un certo Jeff Clayton, si è messo in testa che io sia un ladro e voglia stabilirmi qui.» Fa una smorfia. «In realtà non ama il colore della mia pelle. Suo padre era un cavalleggero confederato o qualcosa del genere...»
Dai un'occhiata anche tu all'ingresso. «Capisco, ma adesso non credo avrà il coraggio di interromperci.»
«Me lo auguro.»
«Fidati.» Speri che il tuo tono infonda sicurezza. «Ora dimmi come è andato l'assalto.»
Toussant si accarezza il mento con aria pensosa, mentre torna indietro con la memoria. «Avevamo oltrepassato da poco il villaggio di Chanford, lo ricordo bene, ed eravamo in perfetto orario sulla tabella di marcia: percorrevamo la pista lungo la ferrovia. A un certo punto, da dietro una collinetta rocciosa sulla destra, sono sbucati due uomini con un

fazzoletto davanti al viso. Uno in particolare lo ricordo bene perché era enorme e, nonostante fosse mascherato, si vedeva bene la sua barba nera.»
«Non dovrebbe essere difficile riconoscerlo. Vai avanti.»
«C'è poco da dire. Jim, l'uomo di scorta, ha cominciato a sparare mentre io frustavo i cavalli a sangue. I due ci hanno inseguiti e, mentre il barbuto rispondeva al fuoco, l'altro saltava sul tetto della diligenza. Ha cercato di strapparmi le redini di mano e, mentre lottavamo, gli è caduto il fazzoletto così l'ho visto in faccia: giovane, biondo, occhi azzurri.»
«Anche lui non dovrebbe passare inosservato,» incoraggi Pierre.
«Sì, ma se lo dovessi incontrare di nuovo, credo che come minimo cambierei strada!» Ride nervosamente. «Jim si è girato per darmi manforte e ha sparato a bruciapelo colpendo il biondo a una gamba, ma a quel punto il barbuto si è avvicinato e ha centrato alla nuca il mio compagno. Non ce l'ho più fatta: sono saltato giù per la scarpata e sono finito in acqua! Sono rimasto immerso il più possibile e, per fortuna, non mi hanno inseguito.»
Vuoi proseguire la conversazione (vai al **168**) o prima preferisci uscire dal saloon in cerca di un posto più tranquillo (vai al **376**)?

## 22

La stanchezza accumulata negli ultimi tre giorni ti fa addormentare non appena chiudi gli occhi. Fai uno strano sogno: ti trovi sdraiato nella navata di una chiesa mentre un prete calvo e barbuto legge incessantemente passi delle Scritture. La sua voce roca ripete più e più volte un Salmo che non riconosci, poi l'uomo di chiesa getta all'indietro il capo e ride sguaiatamente, prima di lasciar cadere a terra la Bibbia e dissolversi in una nuvola di fumo.
Ti risvegli dopo una lunga notte di sonno sentendoti riposato e pronto a ripartire per Chanford (recuperi 2 Punti di

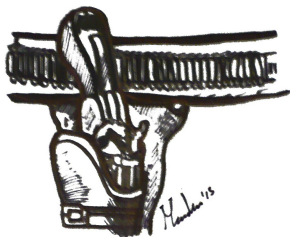
Energia Vitale). Esamini il tuo giaciglio, quindi il tuo bagaglio, e noti con piacere che durante il tuo sonno non sei stato importunato da nessuna creatura... a due o quattro zampe. Respiri a fondo l'aria del mattino che entra dalla porta spalancata, poi noti qualcosa a terra: una vecchia Bibbia rilegata in pelle nera (se vuoi la puoi segnare sul Foglio d'Avventura).

Ti chini per vederla meglio e solo allora noti nella polvere una serie di orme lasciate da stivali che certo non sono i tuoi: vanno dalla porta fino al tuo giaciglio e poi tornano indietro. Ripensi al sogno e, nonostante il sole brilli fuori su Main Street, senti un brivido scenderti per la schiena. Corri fuori dall'edificio e sei sollevato nel vedere che il tuo cavallo è ancora dove lo avevi lasciato la sera prima. Senza perdere altro tempo sciogli le redini e monti in sella, dirigendoti verso ovest.

Non appena sei uscito dal paese, ti volti per dare un'ultima occhiata. Stagliata in controluce sul sole che nasce, c'è la sagoma di un uomo curvo che danza e salta in mezzo alla strada. Il sole ti abbaglia e cali la tesa dello Stetson davanti agli occhi per farti ombra ma, quando torni a guardare, dell'uomo non c'è più traccia.

Ti stringi nelle spalle e decidi che è meglio partire al piccolo trotto e dimenticarsi di tutta questa faccenda. A metà mattina giungi finalmente a Chanford; il ricordo della notte trascorsa a Point Blank inizia già a sbiadire.

Vai al **132**.

# 23

«Sono qui per lavoro,» inizi scegliendo con cautela le parole. «Devo andare a Chanford per indagare su di una rapina alla diligenza.»
«Oh, per l'amor di Dio,» trasale Miss Starret, stringendosi in grembo la borsetta. «Sembra pericoloso! Come mai un bel giovane come te si impiccia di questi affari?»
«No, non è pericoloso,» rassicuri la vecchia. «Fintanto che si sa dove mettere i piedi.»
«Dì un po',» si intromette Beckham con un sorriso furbo. «Hai detto che cerchi una diligenza, eh? Bene, che io possa essere stramaledetto se...» Fa un cenno di scusa rivolto a Padre James. «Chiedo venia. Dicevo, che mi venga un colpo se non è quella di Sanders. No, non negare!» Ride seccamente e ti punta contro il grosso indice. «Lavori per lui!»
«Sì,» ammetti a bassa voce. «Lavoro per trovare la diligenza di Mister Sanders. È così ovvio?»
«Non poco, te lo assicuro.» Si dà una manata sul ginocchio prima di proseguire. «Ovviamente, sai bene chi sia Sanders, quel porco...» Questa volta il cenno di scusa è rivolto alla vecchietta. «Pardon. Insomma, hai capito bene con chi hai a che fare?»
«Ecco,» esiti, travolto dalla foga di Beckham. «È un uomo d'affari come tanti qui sulla frontiera. Sbaglio?»
«Sbagli e di grosso! Sanders è più lercio di tutti noi messi assieme e, no signori, non mi scuserò, presto schiatterà e finirà all'Inferno a spalare carbone nelle miniere di Satanasso!» Fa una pausa per prendere fiato. «Sarà il primo lavoro onesto della sua vitaccia infame!»
«Il buon Mister Beckham vuole metterci in guardia contro le insidie dell'Avarizia.» Il commento di Padre James riporta alla ragione l'uomo d'affari. «Poiché tutti noi sappiamo bene come Nostro Signore abbia cacciato i mercanti dal Tempio. 'La mia casa sarà chiamata casa di preghiera, ma voi ne fate un covo di ladri',» recita in tono solenne. «Così Egli disse.»

«Il Vangelo secondo Matteo,» commenta Miss Starret. «Lo conosco molto bene.»
«Ecco,» riprende Beckham, con una risatina imbarazzata. «Non credo sia necessario cacciare tutti i mercanti: solo quelli meno onesti.» Si guarda intorno in cerca di aiuto.
«Allora vorrà dire che i mercanti disonesti saranno cacciati,» replica il prete. «Quelli onesti, come il nostro amico Mister Beckham, verranno gentilmente accompagnati all'uscita. Così la parola del Signore sarà stata rispettata e anche la sensibilità di chi si arricchisce senza danneggiare il prossimo.»
«Ben detto, Padre!» Miss Starret gli dedica un brevissimo applauso nell'imbarazzo di Beckham.
«Sì, tutto questo è molto bello,» commenti, cercando di riportare la conversazione su ciò che ti interessa. «Ma si può sapere cosa ha fatto di così grave questo Sanders?»
«Lo vuoi davvero sapere?» chiede Beckham, facendosi serio in volto. «Magari potremmo parlare di un argomento più gradevole, per esempio la meta del tuo viaggio.»
Vuoi raccogliere informazioni sul tuo datore di lavoro (vai al **281**) o credi sia meglio parlare di Chanford (vai al **27**)?

## 24

Rimani immobile davanti a Smith mentre l'uomo alle tue spalle si avvicina. Non appena senti la canna della sua Colt premerti tra le scapole, spicchi un salto a piè pari atterrando sulla scrivania.
Le carte si sparpagliano e, prima che lo Sceriffo possa riprendersi dalla sorpresa, hai messo un piede sullo schienale della sua sedia e lo hai scavalcato. Corri piegato in due verso una porta sul retro, mentre Big Bob cade di schiena: a giudicare dal rumore, deve essersi tirato dietro anche il tavolo.
Il Vicesceriffo armato di fucile ti spara proprio mentre varchi la soglia, ma il proiettile si conficca nello stipite e tu imbocchi il corridoio senza un graffio. Ti trovi tra due file di celle, ma in fondo vedi la luce del sole che penetra da una finestra.
Scatti verso la via di fuga mentre lo Sceriffo urla ai propri vice di inseguirti e spicchi un salto coprendoti la testa con le braccia. Sfondi il vetro ferendoti leggermente (perdi 1 punto di Energia Vitale) e atterri nel vicolo dietro all'ufficio con una capriola. Rotoli verso la parete e la costeggi piegato in due fino a girare l'angolo. L'ultima cosa che vedi prima di svoltare è la canna del Winchester che spunta dalla finestra sfondata.
Vai al **100**.

## 25

L'interno della pensione è lindo e ordinato, con pavimenti puliti, tendine di pizzo alle finestre e una serie impressionante di soprammobili: gattini di cristallo, papere di ceramica, tazzine di porcellana e altro ancora. La vecchietta ti conduce in cucina e ti serve uno stufato di montone con una caraffa di acqua fresca.
«Mangia pure quanto vuoi,» ti esorta lasciando la pentola

sul tavolo. «Io vado di sopra a tirare fuori le lenzuola.»
Non te lo fai ripetere e ti getti sul cibo. È tutto squisito e, dopo due giorni di viaggi avventurosi, hai una fame tale che potresti divorare un bisonte intero. Stai giusto ripulendo il fondo della pentola, quando la donna ritorna annunciando che la stanza è pronta. La ringrazi e sali al piano superiore.
Con tuo grande piacere trovi un letto rifatto di fresco e un catino di ferro smaltato pieno di acqua posato lì accanto sul comodino. Ti spogli con un sospiro di sollievo e ti infili sotto le coperte. Ascolti per alcuni minuti la musica che proviene dal Bull's Head, quindi crolli in un sonno profondo e senza sogni. Recuperi 3 punti di Energia Vitale.
Ti risvegli al mattino, sentendoti in ottima forma. Salti giù dal letto, ti sciacqui la faccia e ti rivesti. Dopo aver raccolto le tue cose scendi al piano di sotto.
In cucina, come se non si fosse mai mossa dalla sera precedente, c'è la Vecchia Nanny che ti serve la colazione. Mangi una mezza dozzina di frittelle e poi prendi congedo dalla signora che ti dà un bacio sulla guancia prima di salutarti. Commosso, rimonti in sella e ti avvii per la tua strada.
Vai al **132**.

## 26

Qualcosa nelle movenze della donna non ti convince: ci ha messo troppo a versare lo champagne e lo ha fatto dandoti le spalle. Porti il bicchiere alle labbra, ma invece di bere fingi di assaporarne l'aroma, come un raffinato sommelier.
Storci il naso quando un odore dolciastro si mescola al profumo della bevanda. La Rosa del Cimarron è in piedi davanti a te e ti fissa con un sorriso dolce.
«Allora, vogliamo brindare?»
«A cosa?»
«A noi!» Fa una risatina. «A questa notte indimenticabile!»
Se vuoi bere, vai al **397**; altrimenti vai al **255**.

## 27

«Devo andare a Chanford,» spieghi ai compagni di viaggio. «Qualcuno di voi mi può dire dove trovare una buona bistecca e un letto pulito?»
«Il saloon Bull's Head è il posto migliore,» risponde pronto Beckham. «Hanno prezzi onesti e la mattina ritrovi gli stivali puliti, se li lasci fuori dalla porta.»
«E anche la compagnia non è male, a quanto mi dicono,» insinua Padre James.
«Padre,» questa volta Beckham non si fa cogliere impreparato. «Chi è senza peccato scagli la prima pietra! Giusto, Miss Starrett?» chiede poi sornione.
«Giusto, giustissimo,» conferma l'interpellata. «Cioè... Oh Signore, cosa ho appena detto!»
«Comunque puoi anche alloggiare alla 'Old Nanny',» ti informa Padre James. «È una vecchia pensione gestita da una vedova, proprio accanto al famigerato Bull's Head. Lì i prezzi sono ancora migliori... E nessuno ti disturba la notte.»
«Sai che guadagno,» mormora Beckham.
«Pare che siano ottimi per dormire, ne terrò conto,» cerchi di evitare l'ennesimo battibecco tra i tuoi compagni di viaggio. «Ma ci sono altri posti interessanti da visitare?»
«Beh, c'è un emporio molto ben fornito,» inizia Beckham enumerando sulle dita tozze. «Poi c'è la Chanford Bank, una delle più importanti della Contea, e infine ti puoi rivolgere allo Sceriffo Robert Smith, se hai problemi di qualsiasi tipo: è in gamba.» Fa una pausa. «Ah, c'è anche una carovana di pazzi fanatici religiosi che...» Alza la mano prima che Padre James apra bocca. «Una carovana di pellegrini accampata fuori città, ecco. Vengono dal Territorio dello Utah e si chiamano 'Chiesa dell'Ultimo Santo' o qualcosa del genere.
Padre James inspira a fondo e si massaggia le tempie. «Quello che Mister Beckham intende dire è che alcuni adepti appartenenti alla Chiesa dei Santi degli Ultimi Giorni hanno viaggiato fino a qui.» Il Prete fa una pausa significativa. «Spero che ripartano alla svelta: non me la

sento di svolgere la mia opera vicino a quei miscredenti.»
Stai per fare un'altra domanda quando improvvisamente il treno si ferma con uno stridio di freni. Ti aggrappi allo schienale della panca con una mano mentre con l'altra afferri il colletto di Beckham, che sta per cadere addosso a Padre James. Guardi fuori dal finestrino e scopri che siete fermi in mezzo alla prateria. Dalla cima del treno proviene l'urlo rabbioso del macchinista. Incuriosito, ti alzi e scivoli nel corridoio, tallonato da Padre James. Scendete dal treno e osservate la scena per alcuni istanti.
Vai al **102**.

## 28

Non hai scelta: ti conviene collaborare con il bandito, se vuoi sperare di cavartela anche questa volta. Senza aspettare che si avvicini troppo, vuoti le tasche davanti a lui gettando a terra tutto il denaro che hai. Il rapinatore si avvicina e osserva il bottino.
Se hai almeno 5 Dollari, vai al **224**; altrimenti vai al **45**.

## 29

Estrai di tasca un Dollaro d'argento e lo poggi sul pollice della sinistra, tenendo il pugno chiuso. Gli occhi di Frank e Mort brillano di cupidigia pregustando un rapido guadagno. Improvvisamente lanci in aria la moneta, quindi estrai la Colt con la destra e spari. Il Dollaro, centrato in pieno, schizza ancora più in alto per poi atterrare ai piedi di Mort. Il vecchio si china a raccogliere la moneta e ti osserva attraverso il buco scavato dal tuo proiettile. Cancella 1 Dollaro.

Con noncuranza, fai ruotare l'arma sul guardamano e la rimetti nella fondina. «Stavi dicendo qualcosa riguardo a un prezzo da pagare, nonnetto?»

Frank riacquista la parola per primo: «C'è un solo forestiero in città ed è entrato al saloon poco fa,» ti informa, guardandoti con timore reverenziale. «È un negro.»

Porti due dita alla tesa dello Stetson in un cenno di saluto e ti allontani dai vecchi, ancora intenti a contemplare la moneta bucata.

Vuoi andare subito al saloon (vai al **223**) o preferisci fare un salto all'emporio, prima che chiuda per la notte (vai al **79**)?

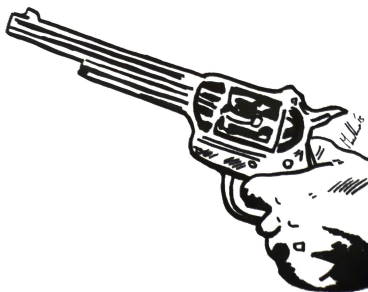
## 30

Ti giri lentamente; l'uomo avanza verso di te col fucile spianato. Non sembra tu abbia grandi speranze di cavartela, ma poi noti una cosa che ad altri sarebbe sfuggita: l'arma è un vecchissimo modello ad avancarica, che può sparare solo una volta prima di essere ricaricato. Se riuscissi a fargli sprecare l'unico colpo...
«Avanti,» schernisci il bandito. «Cosa credi di fare con quel ferrovecchio? Sarà un miracolo se sparerà senza scoppiarti in mano!»
L'uomo stringe la presa sul calcio dell'arma e digrigna i denti. «*Hombre*, non abusare della tua fortuna!»
Ti stringi nelle spalle. «Non si tratta della mia fortuna, ma della tua sfortuna. Ma sono sicuro che non avrai nemmeno il tempo di pentirtene...» Mentre parli infili la punta dello stivale sotto una pietra grossa come un pugno.
«*Amigo*, stammi a sentire...» Il bandito non finisce la frase perché con uno scatto fulmineo calci la pietra verso di lui.
L'uomo spara istintivamente e il colpo si perde nella notte. Adesso, però, l'arma è scarica: ti volti e corri lungo il pianoro diretto verso nord est.
La sentinella cerca di inseguirti ma inciampa e, quando si rialza, sei già lontano. Prosegui senza fermarti e rallenti solo quando ormai sei sicuro che non ti stia inseguendo.
Vai al **233**.

## 31

Ormai non hai più speranze di liberare il fratello di Esmeralda: sarà un miracolo se riuscirai a uscire di qui vivo! Senza perdere tempo a lamentarti della tua sfortuna, scivoli rapidamente tra le ombre delle tende fino a portarti fuori dall’accampamento. Le urla degli uomini alle tue spalle ti fanno capire che hai i secondi contati.
Annota la Parola d’Ordine *Hermano* e vai al **430**.

## 32

Bart ha già la pistola in pugno, ma sei sicuro che i tuoi riflessi siano migliori dei suoi. Fingi di essere interessato solo a Jesse che minaccia Lefty e, quando il Foreman viene spinto a terra, noti con la coda dell'occhio che anche Bart è stato distratto dalla scena.
Senza distogliere lo sguardo da Lefty estrai la pistola e spari un colpo verso Bart. Ferito al polso il pistolero lascia cadere l'arma e si stringe la mano insanguinata urlando di dolore. Jesse si volta mettendo mano alla propria pistola, ma spari una seconda volta e lo colpisci al braccio destro.
«Buttate i cinturoni,» ordini ai due. «O vi apro un terzo occhio.»
Bart e Jesse aprono le fibbie con la sinistra e obbediscono senza discutere. Ti sposti in modo da tenerli entrambi sotto tiro, anche se ormai non hai più molto da tenere. Fai loro cenno con la pistola di muoversi verso i propri cavalli e i due si avviano barcollando. Pochi secondi dopo, curvi sulle selle, varcano il cancello del ranch diretti a est.
Vai al **157**.

## 33

Avanzi nelle tenebre verso l’accampamento, avendo cura di non avvicinarti troppo alla luce dei falò. Al riparo di una roccia, osservi accuratamente la zona. Ci sono circa trenta

uomini, trenta pendagli da forca intenti a gozzovigliare attorno a due fuochi. Uno di loro suona in maniera orrenda un banjo, due o tre ballano rotolandosi a terra e tutti gli altri li guardano divertiti, passandosi di mano in mano bottiglie e borracce. Non riesci a capire cosa contengano, ma non è certo fresca acqua di sorgente. Metà degli uomini sono chiaramente Messicani, ma vedi anche numerosi gringos, un paio di indiani e, seduto nelle ombre, un gigantesco nero dal viso sfregiato.
Un po' in disparte c'è un bandito che ha l'aria di essere il capo: tarchiato e baffuto, si distingue dagli altri uomini perché indossa un sombrero alla cui tesa sono appese decine di monete. Il capo osserva gli uomini con un sorrisetto per alcuni istanti, poi avanza in mezzo a loro e alza le braccia. Gli uomini ammutoliscono.
Vuoi avvicinarti ancora per sentire cosa dirà (vai al **303**) o preferisci approfittare del momento per cercare il prigioniero (vai al **94**)?

## 34

Per il resto della giornata segui i binari in direzione ovest e il tuo viaggio si svolge senza ostacoli. Un paio di volte vieni superato da un treno che sferraglia, ma ti guardi bene dal cercare di fermarlo, avendo ormai deciso che si viaggia meglio a cavallo. Il sole è ormai basso all'orizzonte, ma ancora non sei in vista di Chanford.
Stai giusto pensando se sia il caso di accamparsi, quando noti alcune sagome scure a nord della ferrovia. Ritto sulle staffe aguzzi la vista nella scarsa luce del crepuscolo e intravedi alcuni edifici. Una rapida occhiata alla mappa ti conferma che si tratta di Point Blank, una cittadina famosa per i duelli su Main Street, ormai ridotta a ghost town da una ventina di anni.
Vuoi fermarti lì per la notte (vai al **387**) o preferisci proseguire verso Chanford (vai al **122**)?

## 35

Ti alzi dal tavolo e, incespicando nella penombra, avanzi verso la sagoma di Sanders. L'uomo non sembra averti notato. Sei ormai a metà strada quando ti accorgi che la gente attorno a te sta bisbigliando perché impedisci di vedere il palcoscenico. Cerchi di non dare nell'occhio ma riesci solo a inciampare in una sedia rischiando di finire lungo disteso. Dal fondo della sala vedi arrivare i due buttafuori, scuri in volto.
Vuoi tornare al tuo posto (vai al **115**) o preferisci affrontarli (vai al **110**)?

## 36

L'uomo grugnisce il proprio assenso e si avvia con passi felpati in direzione della locomotiva. Non appena è sparito dal riquadro del portellone, corri verso la cassetta e ti inginocchi con una scivolata. Esamini il lucchetto e quasi ti viene da ridere: questi catenacci li apriva tuo nonno mezzo secolo fa! Senza nemmeno prendere un fil di ferro infili l'unghia del mignolo nella serratura, spingi a fondo, giri in senso orario e ti trovi in mano un lucchetto aperto.
«Tutto bene là dentro?» La voce di Fitzpatrick ti riporta alla realtà.
«Tutto a posto,» rispondi, spalancando il coperchio. «Raccolgo le mie cose e arrivo!»
Frughi tra le carte della cassetta e imprechi tra i denti: non c'è né una banconota né un granello di polvere d'oro: solo scartoffie. Cerchi ancora per alcuni secondi e le tue dita si chiudono su un plico sigillato con ceralacca. Lo intaschi senza pensarci due volte (segna i Titoli Bancari sul Foglio d'Avventura), quindi richiudi la cassetta risistemando il lucchetto.
Vai al **418**.

## 37

«Era un orologio come questo?» Lo estrai tenendolo per la catena e lo fai ciondolare davanti agli occhi cisposi di Steve. «O magari era proprio questo?»
«Sì, è quello! Dammelo, dammelo!»
Fai roteare l'orologio sulla catena e lo lanci verso il vecchio minatore. Steve fa un passo indietro e lascia cadere il fucile per prenderlo al volo. Dimentico dell'arma, si rigira tra le mani sporche l'oggetto e sorride felice.
«Grazie mille, giovanotto!» Per la prima volta la sua voce non ha un tono rancoroso. «Lascia che ti ringrazi come meriti!»
«Di niente,» ti schernisci. «Ho solo avuto il dubbio piacere di incrociare ad alcune miglia da qui quel damerino di Chanford...»
«Spero che tu lo abbia trattato come meritava,» sogghigna "Vulture".
«Diciamo che non credo parlerà bene del nostro incontro.»
A questo punto scoppi a ridere ripensando a Mark Stevenson, ai suoi tic nervosi e a come fosse in realtà un povero pazzo. Solo un vecchio relitto come "Vulture" Steve avrebbe potuto farsi abbindolare da un simile incapace. Il minatore, non capendo cosa ti provochi tanta ilarità, ride assieme a te.
«Comunque non ti posso lasciare andare a mani vuote,» riprende Steve, andando verso la baracca. «Prendi almeno il mio piccone, l'ho appena comprato a Chanford ma te lo regalo volentieri. E prendi anche qualche soldo per bere alla mia salute una volta che sarai arrivato!»
«Sarà fatto, non ti preoccupare,» lo rassicuri, mentre accetti i doni. «Adesso però devo proprio proseguire.»
Tu e Steve vi salutate rapidamente, quindi torni al cavallo, ansioso di riprendere il viaggio. Segna sul Foglio d'Avventura, se vuoi, il Piccone e i 5 Dollari. Un minuto dopo sei di nuovo in sella e trotti verso ovest.
Vai al **153**.

## 38

«Vado a sud, se non ti dispiace,» comunichi allo Sceriffo. «Mi pare sia la parte meno difesa della città.»
«Allora io corro a nord,» ribatte Cypher. «Tieni gli occhi aperti e in bocca al coyote!»
Con quest'ultimo augurio, si gira e si allontana a passo di carica verso l'ingresso principale della cittadina. Senza perdere tempo, ti incammini a tua volta e torni in pochi minuti al cancello dal quale sei entrato subito dopo il tramonto. La sentinella è ancora lì e ti guarda con un mezzo sorriso.
«Già stanco di Bordertown?» ti apostrofa facendosi da parte. «O hai deciso di andartene prima che fossimo noi a cacciarti?»
«Nessuna delle due, amico,» ribatti, mostrandogli la stella di latta. «Sono qui per aiutarti a sorvegliare il cancello.»
«Capisco,» ribatte lui, tornando serio. «In tal caso piacere di conoscerti. Io sono Martin!»
Nei minuti seguenti fai la conoscenza del tuo nuovo amico e scopri che non è affatto scorbutico come ti era sembrato all'inizio: Martin O'Reilly, di origine irlandese, è figlio di uno dei coloni che fondarono Bordertown oltre mezzo secolo fa ed è comprensibilmente diffidente nei confronti dei forestieri, soprattutto quelli che arrivano trafelati dopo il tramonto.
In breve vi trovate a ridere e scherzare come se foste vecchi amici, senza comunque dimenticare quale sia il vostro incarico. Ormai la mezzanotte è passata da un pezzo e tu dubiti fortemente che un uomo retto come Martin sia la spia dei banditi.
Vuoi rivelargli che i banditi attaccheranno questa notte grazie a un traditore (vai al **186**) o preferisci non fidarti e restare di guardia (vai al **109**)?

# 39

«Sceriffo, ho un conto in sospeso con quei bandidos,» esclami, alzandoti in piedi e scrocchiandoti le nocche. «Lascia che ti dia una mano: quattro occhi vedono meglio di due!»
«Questo sì che si chiama parlare,» conviene Cypher, porgendoti la destra sopra il tavolo. «Qua la mano, amico!»
La stretta dello Sceriffo è forte quanto il suo sorriso è sincero.
«Come pensi di muoverci?» gli domandi, sorridendo a tua volta.
«Ho già un'idea,» ammette. «Ma è meglio parlarne a cena, non trovi? Dopo tutto abbiamo ancora un po' di tempo prima dell'assalto e mi sembri proprio avere bisogno di un buon pasto!»
Annuisci e, senza perdere tempo, Cypher apparecchia la tavola. Vi risedete e divorate con gusto un'ottima cena a base di stufato freddo, gallette e acqua. Recuperi 1 punto di Energia Vitale. Dopo mangiato lo Sceriffo estrae da un cassetto una Stella da Vicesceriffo e te la porge (segnala sul Foglio d'Avventura rinunciando a un oggetto se necessario).
«Ora va meglio, vero?» sogghigna Cypher, pulendosi i baffi unti con un tovagliolo. «Adesso parliamo di lavoro!»
«Non chiedo di meglio,» acconsenti. Raccogli le ultime gocce di sugo sul fondo del piatto con una crosta di pane.
«È molto semplice,» spiega Cypher facendosi improvvisamente serio. «Visto che Calvera e i suoi coyote entreranno da una delle porte della città con l'aiuto di un bastardo traditore, sarà sufficiente che le sorvegliamo entrambe senza dare nell'occhio e individuiamo la talpa prima che entri in azione.»
«Ma non potremmo fare diversamente?» chiedi un po' stupito. «Non sarebbe meglio mobilitare tutta la popolazione e difendere in massa i cancelli? Calvera avrà al massimo trenta uomini e non potrà certo passare!»
«In questo caso non otterremmo nulla.» Lo Sceriffo, scuote

la testa. «Il traditore non farebbe il segnale e Calvera non abboccherebbe mai. E io invece me ne voglio liberare una volta per tutte!»
«Allora è deciso,» ribatti, alzandoti in piedi. «Ognuno di noi sorveglierà uno dei cancelli e interverrà subito nel caso avvenisse qualcosa di sospetto, avvisando l'altro!»
«Ben detto,» esclama lo sceriffo, alzandosi a propria volta e calcandosi un vecchio Stetson sulla testa pelata. «Lascio a te la scelta dell'entrata da sorvegliare,» conclude, afferrando una doppietta e soppesandola nella mano.
Vuoi metterti di sentinella al cancello nord (vai al **282**) o a quello sud (vai al **38**)?

## 40

In piedi sulla cengia, afferri il primo appiglio che ti capita e riprendi a salire. Nel giro di pochi minuti sei già sulla cima del canyon e puoi finalmente tirare il fiato. Il sole è ormai sparito oltre l'orizzonte e presto sarà buio pesto. Ti incammini di buon passo sull'altopiano, tenendoti a una decina di metri dal canyon, quando noti improvvisamente qualcosa che ti fa fermare.
Accovacciato vicino a un cumulo di grandi rocce c'è un uomo che indossa un poncho variopinto; è intento a scrutare il fondo del canalone, come se fosse di sentinella: deve essere uno dei banditi! Dalla postazione sopraelevata in cui si trova ti ha certo avvistato mentre ti avvicinavi, ma poi deve per forza averti perso di vista una volta che sei giunto ai piedi del dirupo. Adesso è di vedetta vicino alle rocce, pronto a fartele rotolare addosso nel caso tu avessi intenzione di attraversare il canyon.
Vuoi usare il Tiro con la Pistola (vai al **293**), la Destrezza (vai al **366**), il Tiro con l'Arco (vai al **288**) oppure provare a fare un largo giro per oltrepassarlo senza farti notare (vai al **385**)?

## 41

«Non ce la posso fare da solo a sistemarli entrambi,» spieghi al tuo amico. «Dobbiamo prendere tempo: nasconditi prima che ti vedano!»

«Dove? Dove?» Lefty agita le braccia guardandosi attorno.

«C'è acqua nel pozzo?» chiedi colto da un'idea disperata.

«Sì, ma io...»

«Risparmia il fiato!»

Ignorando le sue deboli proteste, afferri il Foreman per un braccio e lo trascini di peso verso il pozzo nel cortile. Con la coda dell'occhio osservi i due cavalieri in avvicinamento, ma ancora non sembra si siano accorti di voi. Spingi Lefty contro il muretto del pozzo e, quando lui si china in avanti, lo afferri per le gambe e lo fai cadere a capofitto nell'apertura. Un secondo dopo lo senti che affonda nell'acqua. Cali il secchio con la carrucola e ti sporgi a guardare dentro. Lefty è quattro o cinque metri più in basso, immerso fino al collo, le braccia avvinghiate attorno al secchio e un'espressione di puro terrore dipinta sul viso.

«Reggiti alla corda e non fiatare per nessun motivo!» gli sibili dall'alto.

«Non so nuotare,» piagnucola lui.

«No? Avresti dovuto dirlo prima. Adesso zitto e lasciami lavorare.»

Giri attorno al ranch guardandoti attorno proprio mentre i due cavalieri stanno varcando l'arco di ingresso nel recinto. Come immaginavi sono entrambi armati e portano le pistole con disinvoltura. Non appena ti vedono, fermano i cavalli, ma non sembrano allarmati. Sono vestiti allo stesso modo, con camicie e spolverini neri, ma uno di loro ha i capelli lunghi, mentre l'altro sfoggia un paio di baffi.

«Salve amici,» li saluti fingendoti irritato. «Per caso lavorate qui?»

«Cosa te ne importa?» sbotta il baffuto.

«Me ne importa perché cerco un certo Lefty.» Scruti prima uno poi l'altro. «Uno che ci deve molti dollari.»

«A chi li dovrebbe questi soldi?» chiede il secondo pistolero, scambiando un'occhiata col collega.
«Alla Chanford Bank,» inventi tu lì per lì. «Tutto il Ranch SCAF è stato ipotecato. Ma voi chi siete?»
«Siamo colleghi, non ti preoccupare!» I due uomini si mettono a ridere e si avvicinano con aria più rilassata. «Solo che noi lavoriamo per qualcun altro, che guarda caso vanta un credito verso il Ranch SCAF. Dobbiamo trovare il Foreman Lefty e convincerlo a pagare!»
«Aspettate, questo Lefty è per caso un vecchio panciuto con i capelli grigi che non sa fare due passi senza inciampare nei propri piedi?»
«Sì, proprio così,» conferma l'uomo coi baffi. «Lo hai visto qui intorno?»
«No, ma mentre arrivavo da ovest ho visto qualcuno, che poteva essere lui, allontanarsi al galoppo verso sud in sella a un mulo.» Ti concedi una risata divertita. «Restava in sella per miracolo.»
«Di sicuro era lui. E quel maledetto è scappato verso il confine!»
«Già, a quest'ora è di sicuro in qualche cantina a ingozzarsi di *tortillas* e *aguardiente*... con i nostri soldi!»
«Il collega ha ragione, Bart,» dice l'uomo coi baffi rivolto all'altro. «Ma io do comunque un'occhiata dentro, per sicurezza. Aspettami qui.»
Tu e Bart rimanete nel cortile ad aspettare, mentre l'altro esattore entra nel ranch e inizia a rovistare qua e là. Impreca un paio di volte e senti il rumore di qualcosa che si infrange. Poco dopo lo vedi uscire con in pugno una mazzetta di banconote.
«Dieci dollari!» sbotta. «Dieci miseri, pidocchiosi dollari!» Infila il denaro in tasca e si volta verso di te. «Mi spiace amico, niente di personale, ma questi li ho trovati io e io me li tengo! Non posso tornare a mani vuote dal capo.»
«Mi rendo conto della situazione,» annuisci gravemente. «Vorrà dire che adesso mi metterò in viaggio verso il

Messico e, quando avrò trovato Lefty, non verrò certo a cercare voi per dividere il malloppo!»
«Fai come credi, noi torniamo a Red Eye. *Adiós*!»
I due pistoleri si avviano verso le proprie cavalcature e stai per tirare un sospiro di sollievo, quando Bart si ferma e inizia a tossire. Si schiarisce la voce un paio di volte e sputa a terra un grumo di catarro.
«Aspetta Jesse,» dice con voce roca al proprio compagno. «Sono stufo di mangiare polvere. Voglio bere un goccio di acqua!»
«Al diavolo! Berrai all'Ace of Hearts quando saremo tornati al Red Eye,» Jesse ha già un piede nella staffa ed è pronto a partire.
«No, qui c'è un pozzo e io mi sciacquo la bocca ora!»
Hai una Borraccia d'Acqua (vai al **248**) o una Bottiglia di Whisky (vai al **391**)?
Se non hai nessuno di questi oggetti, vai al **416**.

## 42

La notte trascorre senza altri incidenti (recuperi 2 punti di Energia Vitale) e all'alba fate il punto della situazione.
«Bene, la mia pista procede verso Chanford,» esordisci. «Te la senti di venire con me?»
Pierre scuote il capo. «No grazie amico, non tornerei lì per tutto l'oro del mondo!» Ti rivolge un sorriso disarmante, poi prosegue più serio. «Senza contare che ho ancora da sbrigare qualche faccenda...» Il suo sguardo fissa per alcuni istanti un punto indefinito oltre la tua spalla.
«Come vuoi,» tagli corto. «Dopo tutto io sono abituato a lavorare da solo!»
«Però c'è comunque qualcosa che posso fare per te,» spiega Pierre, tornando a sorridere. «Visto che stai per metterti in viaggio, credo che queste cose serviranno più a te che a me.» Così dicendo estrae dal tascapane una Borraccia d'Acqua e un pacco di Pemmican (conta come un Pasto), offrendoteli. Prendi quello che vuoi e aggiorna il Foglio d'Avventura.
«Grazie mille, Pierre,» rispondi con calore. «Potrò averne bisogno fin troppo presto!»
Vi stringete la mano e vi allontanate in direzioni opposte. Ripercorri le stradine del paese addormentato e davanti al saloon: la fortuna ti assiste, perché il tuo cavallo è ancora legato alla stanga. Sciogli le redini e monti in sella.
Annota la parola d'ordine *Alabama* e vai al **119**.

## 43

«Credo che quello sia mio,» ringhia il vecchio, accennando col fucile al piccone che ancora stringi in mano.
«Questo?» Sollevi il piccone come se lo vedessi per la prima volta. «Stavo solo...»
«Stavi derubando "Vulture" Steve,» ti interrompe sporgendo in avanti la testa «Questa è sempre una cattiva

idea. Non avrai tempo di pentirtene.»
«Parliamone, d'accordo?» Getti il piccone dentro la capanna e fai un sorriso. «Va bene così?»
«No.»
Cancella il Piccone dal Foglio d'Avventura e scegli se restare immobile (vai al **131**), scappare (vai al **313**) o avanzare verso Steve (vai al **125**).

## 44

Varchi senza voltarti la porta posteriore del saloon e ti fermi nel vicoletto sul retro per riprendere fiato. Pochi secondi dopo, Toussant ti raggiunge: il suo sorriso bianchissimo risplende nella penombra. Dall'interno proviene il ruggito di rabbia di Jeff; vi guardate negli occhi e, sempre in silenzio, correte verso il deserto a ovest.
«Conosco un posto tranquillo per passare la notte,» ti confida Pierre. «È una vecchia stalla subito fuori da Red Eye: ci ho dormito dopo il mio arrivo in città.»
«Ottima idea,» ribatti, correndo al suo fianco. «Ma mi chiedo se non sarebbe meglio avvertire lo Sceriffo.»
Pierre scuote il capo. «Non so quanto ci converrebbe: siamo entrambi stranieri e la nostra parola vale ben poco, lo sai. Da quanto ho capito in due giorni, lo Sceriffo Metzger è un uomo fin troppo sbrigativo nello svolgere le proprie mansioni.»
Rifletti sulle sue parole mentre attraversate di corsa la cittadina, nelle ombre della sera che si infittiscono. Presto arrivate alla stalla di cui parlava Pierre; non c'è nessuno in vista, ma da dietro l'angolo vedi sbucare due uomini a cavallo: le stelle di latta sul petto li identificano come lo Sceriffo e il suo aiutante. Ancora non vi hanno visti, ma siete allo scoperto.
Se disponi dell'Adattamento, vai al **333**. Altrimenti decidi se vuoi entrare nella stalla (vai al **447**) o andare incontro ai due uomini (vai al **214**).

## 45

«Che cosa?» ruggisce il bandito. «Tutto qui quello che hai?» La sua faccia sporca si contorce in un’espressione di collera, mentre avanza verso di te. Vorresti fermarlo, ma non c’è niente che tu possa fare contro la sua pistola spianata. L’uomo ti afferra per il bavero con la mano libera e ti colpisce alla testa con il calcio dell’arma. Perdi 2 punti di Energia Vitale. La botta è così forte che cadi semisvenuto in ginocchio, quindi su un fianco.
«I pezzenti come te non dovrebbero avere il diritto di andare a spasso sul confine!» sputa il rapinatore. «Come pensi che possa tirare avanti senza soldi?» Detto questo, ti allunga un’ultima pedata e si allontana borbottando.
Piano piano ti senti riavere. Ti metti a sedere nella polvere e ti massaggi la testa, dove si sta già formando un bel bernoccolo. Ti rialzi gemendo e arranchi verso il tuo cavallo, che se ne sta fermo a capo chino. Rimonti in sella cercando di ignorare l’alveare nella tua testa e riparti in direzione ovest.
Cancella tutti i Dollari dal Foglio d'Avventura e vai al **340**

## 46

Il rumore di un cavallo lanciato al galoppo vi distrae entrambi. Combatti contro il torpore che ti invade e ti sforzi ad aprire gli occhi. Attraverso la foschia che ti annebbia la vista intravedi Pierre Toussant che stringe in pugno un grosso randello e carica verso Cat in sella a un cavallo. Il pistolero solleva la Colt e apre il fuoco. Conti tre spari, poi senti il rumore di ossa che si frantumano mentre qualcosa cade a terra.
Stringi i denti e ti rialzi a fatica. Cat è a terra, la pistola ancora in pugno e la faccia ridotta a una poltiglia sanguinolenta; poco lontano è sdraiato Pierre, il tuo amico. Zoppichi verso di lui più veloce che puoi, ma appena ti avvicini capisci che non c'è più nulla da fare: ha tre fori di proiettile nel torace e i suoi occhi scuri sono chiusi per sempre.
Vai al **405**.

## 47

Segui Fitzpatrick fino alla base della collinetta quindi, con un cenno di intesa, iniziate a percorrerne il perimetro in direzioni opposte. Cammini in silenzio con i nervi tesi e ringrazi l'erba che attutisce i tuoi passi. Quando hai coperto una trentina di metri, calcoli di essere a un quarto del giro: se tutto va bene Fitzpatrick si trova dalla parte opposta.
Il vento ti porta una voce che proviene da nord e ti immobilizzi. Raddoppi le cautele e speri che anche l'agente Wells Fargo l'abbia sentita. La voce risuona ancora, questa volta accompagnata da passi pesanti. Non fai in tempo a reagire che quattro uomini ti si parano davanti: sono armati di fucili e portano fazzoletti davanti al viso.
Vuoi affidarti al Tiro con la Pistola (vai al **208**) o all'Agilità (vai al **274**)? Se non hai nessuna di queste Caratteristiche, vai al **419**.

## 48

Fai un cortese cenno di saluto agli occupanti del vagone che ancora ti guardano, sorridi amabilmente, quindi getti all'indietro la testa calandoti lo Stetson sugli occhi. Il dondolio del treno, unito alla stanchezza del viaggio, ti fa cadere in un sonno profondo.
Uno stridio assordante ti desta e vieni scagliato in avanti dalla frenata, atterrando sulle ginocchia della vecchia signora, mentre l'uomo elegante accanto a te si incastra sotto il sedile del prete..
«Un po' di rispetto, giovanotto,» si lamenta la vecchia, pungolandoti con l'ombrellino. «Razza di screanzato!»
«Vieni figliolo.» Il prete ti aiuta a rialzarti con una forza insospettabile. «Grazie a Dio non ti sei fatto nulla.»
Ti raddrizzi lo Stetson sulla testa e fai un cenno di saluto alla vecchia, che per tutta risposta sbuffa e guarda fuori dal finestrino. Segui il suo sguardo e noti che il treno è fermo in mezzo alla prateria. Il prete, con aria perplessa, apre la porta del vagone e salta a terra. Ignorando l'uomo sul pavimento che tenta ancora di rialzarsi, lo segui giù dal treno.
Vai al **102**.

## 49

Il coltello lanciato da Josè ti colpisce al fianco lacerandoti la camicia e penetrandoti nella carne. Perdi 2 punti di Energia Vitale. Ti pieghi in due e cadi all'indietro, proprio tra le braccia dello Sceriffo che è costretto a lasciare il fucile per sorreggerti.
Ancora stordito per il dolore, vedi Ebenezer che fa inciampare il Messicano in fuga usando il fucile e Hans che si butta addosso al traditore con tutto il proprio peso. Cypher afferra saldamente il coltello e te lo estrae dal fianco.
«Sei fortunato,» commenta lo Sceriffo. «È solo un graffio. Adesso occupiamoci di Josè.»

«Se questa si chiama "fortuna"...» biascichi mentre segui Cypher, entrambe le mani premute sulla ferita.
Vai al **50**.

## 50

«Dunque,» lo Sceriffo sogghigna, scrocchiandosi le nocche. «Cosa accidenti volevi combinare con quel dannato fischietto?»
Josè fa per rispondere, ma un gancio alla mascella lo zittisce. Il Messicano barcolla di lato e viene centrato da un montante alla bocca dello stomaco. Hans ed Ebenezer ridacchiano nell'assistere al pestaggio perché lo Sceriffo sembra voler tirare la cosa per le lunghe.
«Me lo dici oppure no?» ringhia, afferrando il malcapitato per il bavero e scrollandolo vigorosamente.
Josè cerca di parlare, ma senti solo i suoi denti che sbattono come nacchere. Cypher mantiene la presa con la sinistra, mentre con la destra inizia a schiaffeggiare il Messicano con una serie di mandritti e manrovesci. Un ultimo diretto al viso manda il poveraccio a rotolare nella polvere.
«*Madre de Dios*,» rantola Josè, muovendo a fatica le labbra tumefatte. «Parlerò!»
«Era anche ora,» commenta lo Sceriffo, osservandosi le nocche spellate. «Credevo che mi sarebbe toccato tirare fuori il coltello!»
«Calvera mi ha obbligato a farlo,» biascica l'altro. «Ha detto che avrebbe ucciso me e la mia famiglia se non lo avessi aiutato a entrare questa notte! Dovevo solo togliere di mezzo le sentinelle al cancello nord e poi fare il segnale col fischietto.»
«È quello che mi occorre sapere,» dice lo Sceriffo. «Adesso possiamo prepararci ad accogliere quei coyote come meritano. Voi tenete d'occhio questo schifoso mangia-tortillas, io vado a radunare gli altri uomini.»
Così dicendo Cypher si volta e corre via verso il centro della

città. Josè, tenuto sotto tiro da Ebenezer, non ha nemmeno il coraggio di rialzarsi. Dopo alcuni minuti, sentite un nuovo fischio provenire dalla prateria. Hans rabbrividisce e si avvicina a te.
«Cosa hanno da fischiare i tuoi amici?» chiede Ebenezer a Josè, pungolandolo con la canna dello Sharps.
«Non so, probabilmente Calvera sta ancora aspettando il segnale e vuole ricordarmi di essere già pronto...»
Proprio in quel momento, lo Sceriffo Cypher torna assieme a una dozzina di uomini armati. A quanto pare li ha già istruiti strada facendo, perché prendono posizione con estrema rapidità; Hans ed Ebenezer si uniscono a loro senza esitare. Cypher alza di peso Josè e gli strappa il fischietto dal collo. Lo porta alle labbra, poi fa un sorriso e te lo porge.
«Credo che questo onore spetti a te.» Ti sorride.
Non ci pensi due volte e soffi nel fischietto. La nota acuta e prolungata che ne trai lacera il silenzio della notte e tutti trattenete il respiro. Per alcuni istanti non accade nulla, poi dalla prateria provengono passi affrettati. Lo Sceriffo trascina te e Josè al riparo un attimo prima che un fiume di banditi irrompa dal cancello apparentemente incustodito.
Le grida di vittoria degli uomini si tramutano presto in urla di dolore quando vengono accolti da una salva di fucileria. A questa distanza è difficile mancare il bersaglio e molti banditi crollano a terra, facendo inciampare quelli che li seguono. Una seconda scarica decima ulteriormente i ranghi dei predoni, che si danno alla fuga. Tra quelli rimasti al suolo c'è Calvera che, ferito, si trascina verso l'uscita.
«Non costringermi a sparare, Calvera,» risuona la voce dello Sceriffo.
Il capo dei banditi si volta e vede Cypher che, trattenendo Josè con il braccio sinistro, solleva la doppietta con la mano libera e gliela punta contro. Con una smorfia di dolore, si costringe ad alzare le mani.
«*Muy bien* Sceriffo, hai vinto tu!»
Vai al **162**.

## 51

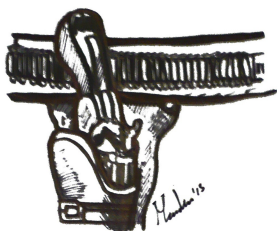
Ci sono alcuni particolari che non ti convincono. Se l’uomo è morto o morente, come mai non ha attirato avvoltoi o coyote? Magari è appena caduto e ancora i mangia-carogne non si sono visti, ma allora dove sarebbe il suo cavallo? Ti rizzi sulle staffe, ma non vedi niente in tutta la pianura: eppure in qualche modo deve essere arrivato fino a qui. E poi, questo individuo non ha niente con sé oltre ai propri vestiti: chi mai sarebbe così sprovveduto da viaggiare nel deserto senza portarsi dietro provviste? Decisamente c’è qualcosa che non va!
Vuoi comunque avvicinarti (vai al **359**) o preferisci girargli attorno e procedere verso ovest (vai al **340**)?

## 52

Estrai il whisky e avanzi verso la sentinella, tenendolo bene in vista. L'uomo ti scruta con sospetto nella semioscurità, ma poi il suo sguardo è catturato dal liquido che gli porgi.
«Ho pensato di portarti qualcosa da bere,» spieghi allegramente, «Per evitare di lasciare solo te all'asciutto questa sera.»
«Hai fatto benissimo,» bofonchia l'uomo allungando le mani. «Aspetta un momento, io non ti ho mai visto!»
Senza perdere un attimo sollevi la bottiglia e la cali con forza sul cranio del bandito mandandola in mille pezzi (cancella dal Foglio d'Avventura la Bottiglia di Whisky). L'uomo resta in piedi per un istante, fissandoti con occhi spenti mentre sangue e liquore mescolati gli colano sulla fronte, poi crolla a terra svenuto. Gli sferri una pedata, ma non risponde
«Nemmeno io ho mai visto te, e allora?» chiedi al bandito, mentre lo scavalchi entrando nella tenda.
Vai al **353**.

# 53

Il saloon è al centro di Point Blank e devi percorrere un pezzo di Main Street allo scoperto per arrivarvi. Il tuo cavallo sembra nervoso al pensiero di avvicinarsi a quell'edificio e lo devi spronare perché proceda. Esamini la costruzione senza smontare di sella: l'insegna cigola appesa a una sola catena e la vernice è così sbiadita che non riesci a leggere il nome.
Sei ancora intento a decifrare la scritta, quando all'interno del saloon senti le assi del pavimento scricchiolare; subito dopo un'ombra passa dietro a una delle finestre, ma non capisci di cosa si tratti. Aguzzi lo sguardo e, prima che tu possa decidere cosa fare, un urlo rompe la quiete notturna.
«Jim Brandon è morto! Morto! Morto!» riecheggia una voce all'interno del saloon. «Inutile chiamarlo, perché lui non si alzerà più! Addio Jim!»
Il tuo cavallo si impenna e nitrisce imbizzarrito. Stringi le ginocchia e tiri le redini per evitare di essere disarcionato, mentre da dentro il saloon proviene una risata roca. Alla fine l'animale si calma, ma continua a tenere le orecchie basse.
«Elias, ti prego, ascoltami!» La voce è la stessa, ma modulata in un tono diverso, come se cercasse di imitare qualcuno. «Elias, non mi lasciare così!»
«Jim, Jim, vecchio Jimmy,» riprende la prima voce, in tono condiscendente. «Non avresti dovuto cercare di fregare il tuo socio Elias. Proprio no!»
«Elias, non so di cosa tu stia parlando,» supplica la seconda voce. «Ti sbagli...»
«Elias non sbaglia mai! Elias ha sempre ragione e tu hai torto! Hai torto!» I passi si avvicinano e la risata risuona di nuovo, più vicina alla finestra. «Elias non è pazzo.»
Il silenzio torna ad avvolgere la cittadina e persino il vento della prateria ha smesso di soffiare. Il tuo cavallo agita le orecchie e sbuffa, ma riesci a tenerlo sotto controllo. Ti sporgi in avanti sul pomo della sella per vedere qualcosa oltre i vetri luridi, ma ormai è troppo buio. Un gemito

proviene dall'interno del saloon, come il rantolo di un uomo che stia soffocando.
La finestra esplode verso l'esterno e ti ritrovi a fissare un paio di occhi rossi spiritati. L'uomo che si affacciato è calvo e ha la barba grigia che arriva fino al davanzale. Afferra la cornice della finestra, incurante dei vetri rotti, e ride ancora.
«Avete capito tutti?» grida alla strada, senza guardarti. «Jim Brandon è morto per sempre e non vi dirà mai dove è nascosto il tesoro!»
Rapido come era apparso, l'uomo scompare. Solo i vetri rotti al suolo e le macchie di sangue sul davanzale ti confermano che non si trattava di uno spettro. Passi affrettati si allontanano verso l'interno del saloon. Non fa caldo, eppure ti asciughi la fronte madida di sudore.
Vuoi investigare nel saloon (vai al **348**) o preferisci allontanarti da questa città (vai al **122**)? In alternativa puoi scegliere di “alloggiare” all'emporio (vai al **96**) o nell'ufficio dello Sceriffo (vai al **114**).

## 54

Il gigante avanza pesantemente, ma tu scatti in avanti, passi sotto al suo gancio sinistro e ti ritrovi a mezzo braccio. Prima che lui possa reagire, gli sferri un diretto allo stomaco, seguito da un montante al mento... e rimani a bocca aperta nel vedere che incassa senza fare una piega. Ti osservi le mani incredulo, poi lui passa al contrattacco.
Vai al **262**.

## 55

Ignori lo scheletro di Jeb e inizi a esaminare la zona. La parete circolare non presenta nessun anomalia, se si esclude la scritta del morto, e tutti i mattoni sembrano saldamente cementati. Il fiammifero ti brucia le dita e lo getti via. Cerchi la scatoletta al buio nella tasca e trattieni il fiato quando pensi di averla persa. Rabbrividisci prima di accorgerti che la hai ancora in mano.
Accendi un secondo fiammifero e ti chini a esaminare il pavimento. Ci sono solo alcune pietre attorno allo scheletro; stai per abbandonare la ricerca quando ti accorgi che uno dei sassi brilla leggermente. Il secondo fiammifero si spegne, ma non hai più bisogno di luce: raccogli la pietra che ha attirato la tua attenzione e ti accorgi che è fatta di metallo.
Lavori in silenzio alla luce della luna, scrostando la polvere degli ultimi anni e presto hai la certezza: si tratta di una piccola cassetta blindata. La scuoti delicatamente e senti qualcosa che fruscia all'interno: è il tesoro di Elias! Segna la Cassetta di Ferro sul Foglio d'Avventura e vai al **268**.

## 56

Scatti in avanti emergendo dalle ombre e Josè non si accorge di te finché non gli sei addosso. Gli afferri il polso e vedi cosa stava per estrarre dalla camicia: un fischietto di metallo! Il Messicano impreca pesantemente, cercando di divincolarsi.
«Cosa vuoi, *hombre*?» grida.
«Già, cosa vuoi?» fa eco lo Sceriffo Cypher, scuro in volto. «Non dovresti essere di guardia al cancello sud?»
«C'ero, ma Martin mi ha mandato qui per fermare Josè.» Così dicendo sollevi la mano che ancora regge il polso del Messicano e mostri a tutti il fischietto che stava per usare.
«Cosa significa questo, Josè?» ringhia Cypher, stringendo la presa sul calcio della doppietta.

Il Messicano mugola qualcosa, poi con uno scatto inaspettato si divincola dalla tua presa e si sposta in modo da averti tra sé e il fucile dello Sceriffo.
«Prendetelo vivo!» ordina Cypher a Ebenezer e Hans.
I due guardiani si muovono lentamente e danno il tempo a Josè di estrarre un coltello dallo stivale per lanciartelo contro.
Se disponi dell'Agilità vai al **203**; altrimenti vai al **49**.

## 57

Il freddo si fa sempre più intenso e non hai abbastanza combustibile per alimentare il fuoco tutta la notte. Estrai la coperta e ti ci avvolgi strettamente per non disperdere il calore corporeo.
Piano piano, la stanchezza del viaggio attraverso il deserto si fa sentire e scivoli in un sonno senza sogni. Recuperi 1 punto di Energia Vitale.
Ti risvegli la mattina con il sole ormai alto in cielo, accanto alle braci ancora calde. La notte è trascorsa senza incidenti e ti senti pronto a ripartire alla volta di Chanford.
Vai al **352**.

## 58

«Cosa ti ha portato a viaggiare lontano da casa?» chiedi, mentre nell'aria si diffonde l'aroma delle salsicce.
«Perché me lo chiedi?» domanda l'omino, irrigidendosi. «Non ho forse il diritto di fare una normalissima gita fuori porta?» I suoi occhi scuri brillano alla luce delle fiamme e ti danno una sensazione sgradevole.
Vuoi insistere a fare domande sul suo viaggio (vai al **204**), preferisci chiedergli informazioni sulla diligenza di Sanders (vai al **299**) o magari spostare il discorso su Chanford (vai al **415**)?

## 59

«Qualcuno ha già pagato per me,» spieghi, mostrandogli la chiave avuta dallo Sceriffo.
«Cypher è davvero pieno di amici danarosi,» commenta l'uomo senza troppo entusiasmo.
«Si era parlato di mangiare e dormire, giusto?» lo interrompi, con fare impertinente. «Bene, non so se sono più affamato o assonnato!»
Vai al **425**.

## 60

Ti avvicini agli anziani cowboy stravaccati sulla panchina e li osservi: sembrano entrambi più vicini ai settanta che ai sessanta e uno dei due è troppo intento a masticare tabacco per degnarti di uno sguardo.
«Mort, guarda chi sta venendo qui,» lo apostrofa il compagno dandogli un colpetto col gomito. «Amico tuo?»
Il ranchero chiamato Mort sputa nell'abbeveratoio una poltiglia marrone, si alza in piedi e ti fissa con occhi cisposi. «Ci conosciamo, giovanotto?» Il tono sembra ostile, ma non hai niente da temere da questi due relitti.
«No, sono nuovo di qui,» rispondi, sorridendo. «Mi servirebbe il vostro aiuto per cercare un amico, si chiama Pierre Toussant ed è uno straniero anche lui.»
I vecchi si guardano, si stringono nelle spalle e sbuffano. «Quanto paghi, ragazzo?» chiede Mort con tono annoiato. È evidente che qui le informazioni sono merce pregiata. «Io e il mio compare Frank siamo a secco da troppo tempo. Non so se mi spiego…» Solleva la mano sporca e sfrega tra loro indice e pollice.
Vuoi ignorarli e procedere verso il saloon (vai al **223**), lungo Main Street (vai al **283**), o verso l’emporio (vai al **79**)? Se invece vuoi parlare loro, preferisci essere accomodante (vai al **138**) o usare la forza per farti rispettare (vai al **358**)?

## 61

È stato davvero sciocco da parte tua avventurarti nel deserto senza un'adeguata scorta di acqua, ma ormai quello che è fatto è fatto. Estrai il tuo fido coltello e arranchi verso un saguaro lì vicino. Stando attento a non ferirti con le spine, incidi la pianta grassa con la lama e ne tagli vari spicchi che poi riporti alla grossa roccia, adagiandoli in una cavità a forma di conca.

Quando ne hai raccolti abbastanza, afferri una pietra e inizi il duro lavoro di ridurli in poltiglia per estrarne l'acqua. Procedi senza interruzioni per un tempo che ti sembra infinito e alla fine butti via i pezzi di cactus maciullato. Ti chini sulla conca e bevi avidamente l'acqua: ha un sapore orrendo e ci sono ancora spine che galleggiano, ma a te non potrebbe importare di meno; quando ti sei dissetato, tocca al tuo cavallo che si mostra anche meno schizzinoso del padrone. Poco dopo, prosciugata la piccola pozza, proseguite il viaggio verso ovest.

Perdi 1 punto di Energia Vitale e vai al **257**.

## 62

«Eccomi qua!» Dai alle tue parole una sicurezza che non senti.

Ti trovi in piedi allo scoperto, pronto ad affrontare Cat. L'uomo è davanti a te, accanto al cadavere del proprio compagno, la mano sinistra sulla stampella e una Colt stretta nella destra. Fissi i suoi gelidi occhi azzurri da sotto la tesa del tuo Stetson e senti un brivido correrti lungo la schiena.

Se hai una Pistola, vai al **278**; altrimenti vai al **246**.

## 63

Porti la mano all'impugnatura del coltello; Cat ti punta contro la Colt e ti getti in avanti scagliando l'arma mentre il proiettile sibila sopra di te. Atterri di pancia e osservi il tuo avversario che lascia cadere la pistola per stringere le mani attorno all'elsa che gli spunta sotto le costole.
Prova a muovere un passo, la gamba ferita non lo sostiene e crolla a faccia in giù, il coltello ancora piantato nel petto.
Vai al **405**.

## 64

Estrai la Colt e fai fuoco, senza bisogno di mirare. Il bandito viene colpito in piena fronte, strabuzza gli occhi e crolla all'indietro nella polvere.
«Chi ha sparato? Chi è stato?» tuona una voce proveniente dal gruppo di uomini riuniti attorno al falò.
Ti volti: i banditi sono stati messi in allarme dal tuo sparo. Alcuni di loro si sono alzati e stanno venendo nella tua direzione, incitati dal capo. Fai un passo verso le tenebre, ma altri due uomini ti bloccano la via di fuga.
Vai al **219**.

## 65

Vorresti tanto curiosare nella tenda, ma la sentinella sembra davvero un ostacolo insormontabile. Rimani fermo a cercare un'ispirazione, poi l'uomo si volta verso di te: deve averti visto!
«Chi va là?» domanda, come a confermare la tua paura. «Avanti, fatti riconoscere!»
Hai esitato troppo!
Vai al **219**.

## 66

«Amico,» dici al grasso Tedesco. «Io e te dobbiamo parlare di una faccenda, con la massima urgenza.»
«*Was*?» chiede Hans sbattendo le palpebre.
«Niente, niente,» fai un cenno vago con la mano. «Vieni un po' con me.»
Ti avvii verso un vicolo laterale e il Tedesco ti segue docilmente. Gli altri due sembrano non farvi caso. Quando siete ormai fuori vista, senti un secondo fischio nella notte, questa volta proveniente dal cancello che avete appena lasciato. Torni di corsa verso l'imboccatura del vicolo e vedi Ebenezer a terra con la gola tagliata, mentre Josè si allontana con in mano un coltello insanguinato. Improvvisamente dal cancello incustodito irrompe un fiume di bandidos, guidati da Calvera in persona. Hans, che ti ha seguito, sbianca in volto e fugge nella notte senza un grido.
Vuoi approfittare dell'occasione per allontanarti dalla battaglia e recuperare il cavallo (vai al **105**) o preferisci aggredire il capo dei banditi (vai al **160**)?

## 67

Rimani raggomitolato accanto al fuoco tutta la notte, sussultando a ogni minimo rumore. Più di una volta ti alzi in piedi e percorri a passo di marcia l’intero perimetro dell’accampamento, cercando di vedere qualcosa nelle tenebre più fitte. Getti altra legna sul fuoco e almeno riesci a tenere a bada il freddo della notte.
Le ore sembrano non passare mai, ma alla fine vedi un barlume di luce a oriente.
Sollevato, ti rialzi e ti stiracchi assaporando il tepore che già inizia a scacciare il gelo dalle tue ossa. Pochi minuti dopo sei più che pronto a ripartire verso ovest.
Vai al **149**.

## 68

Da una via laterale sbuca un bambino di colore, scalzo e con i vestiti sporchi. Il piccolo ti vede, sorride e trotterella verso di te facendosi largo tra la folla. Arrivato accanto al tuo cavallo allunga una mano e ti tira per la gamba dei pantaloni. Incuriosito, ti chini sulla sella.
«Vieni amico, sì?» ti chiede con voce inaspettatamente profonda. «Pierre ti aspetta.»
«Pierre chi?»
«Pierre Toussant! Lui dice che tu sei amico!»
Detto questo, il negretto corre via fino al vicolo da cui è uscito. Arrivato all'imboccatura, si volta e ti fa l'occhiolino, poi scompare nelle ombre.
Se vuoi seguire il bambino vai al **249**; altrimenti scegli se chiedere aiuto allo Sceriffo (vai all'**8**) o andare in giro a fare domande (vai al **98**).

## 69

«Ebenezer,» esordisci un po' dubbioso. «Devo scambiare due parole con te.»
«Sicuro figliolo,» acconsente il vegliardo. «Il Vecchio Eb ha sempre tempo per consigliare un bravo giovanotto come te!»
Gli fai cenno di seguirti in un vicolo laterale e lui viene con te senza mostrare il benché minimo dubbio. I due uomini rimasti di guardia sembrano non accorgersi di niente. Non appena siete fuori vista, senti un secondo fischio, questa volta proveniente dal cancello dove avete lasciato Hans e Josè. Improvvisamente il grasso Tedesco compare all'imboccatura della stradina e corre verso di voi urlando qualcosa di incomprensibile. Tu ed Ebenezer lo lasciate scappare e tornate verso il cancello: lì trovate Josè con un lungo coltello stretto in pugno. Prima che possiate dire o fare qualcosa, dalla prateria irrompe un fiume di fuorilegge guidati da Calvera in persona.

«Ci stanno attaccando,» ansima il Vecchio Eb. «Non lo posso permettere!»
Il vegliardo arranca verso il vicolo con lo Sharps stretto in pugno, ma Calvera in persona lo abbatte con un colpo di machete. Fai un passo indietro tornando verso le ombre.
Vuoi approfittare dell'occasione per allontanarti dalla battaglia e recuperare il cavallo (vai al **105**) o preferisci aggredire il capo dei banditi (vai al **160**)?

## 70

Ti avvicini alla parete rocciosa e la osservi dubbioso alla scarsa luce del crepuscolo. I primi cinque metri sono i più ardui da scalare, perché non presentano che poche sporgenze come appigli. Subito dopo, per tua fortuna c'è una cengia rocciosa e da lì in poi l'arrampicata è più agevole.
Se hai un Lazo, vai al **280**.
Altrimenti scegli se ti vuoi affidare all'Agilità (vai al **336**), all'Astuzia (vai al **411**), oppure se vuoi imboccare il canalone (vai al **368**).

## 71

Gli uomini sono troppo impegnati ad appiccare incendi e massacrare cittadini per fare caso a te che scivoli lungo Main Street. Passi dall'androne del palazzo a un abbeveratoio, da lì al porticato di una grande casa e quindi a un altro androne; per ben due volte un gruppetto di Messicani ti supera, passandoti così vicino che potresti allungare una mano e toccarli, ma nessuno si accorge di te.
Scatti tenendoti curvo e arrivi a un vicolo laterale, accanto al capo dei banditi, che in questo momento ti dà le spalle.
Vuoi approfittare dell'occasione per allontanarti dalla battaglia e recuperare il cavallo (vai al **105**) o preferisci aggredire il capo dei banditi (vai al **160**)?

# 72

«In nome della legge, ti dichiaro in arresto!» La voce roca di Big Bob Smith riecheggia nel vicolo. «Ragazzi, prendetelo!»
Il gigante barbuto si volta e intravedi dietro di lui lo Sceriffo di Chanford assieme ai propri aiutanti. I due si tengono rasenti alle pareti del vicolo e avanzano verso il bandito mentre Smith lo tiene sotto tiro con la doppietta. Fai un passo di lato per non essere d'intralcio e ti godi lo spettacolo.
Il fuorilegge inspira a fondo come un toro in procinto di caricare e avanza di un passo verso il primo Vicesceriffo. Cerchi di lanciare un avvertimento, ma è troppo tardi: il giovane viene afferrato per il collo e usato come scudo umano dal bandito, che con la mano libera sferra un pugno all'altro uomo.
Il secondo Vicesceriffo crolla a terra colpito in pieno viso, mentre il primo scalcia debolmente tentando di liberarsi. Big Bob abbassa la doppietta e avanza a lunghi passi, mentre il fuorilegge cerca di arretrare verso l'imboccatura del vicolo. Allunghi un piede e gli fai lo sgambetto facendolo cadere di schiena mentre ormai lo Sceriffo gli è addosso.
«Lascialo andare,» ringhia, puntandogli le canne al viso. «O ti faccio saltare le cervella.»
Il bandito grugnisce e, con un ultimo strattone, lascia andare il Vicesceriffo. Il giovane tossisce tenendosi la gola e tu lo devi aiutare a rialzarsi. Mentre Big Bob sorveglia il prigioniero, prestate i primi soccorsi all'uomo ferito: ha il naso rotto e ha perso un dente, ma non sembra essere grave.
«Adesso andiamo tutti nel mio ufficio,» ordina Smith. «Non provare a fare scherzi.»
Meno di mezz'ora dopo, con il bandito chiuso dentro la cella e i due Vicesceriffi affidati alle cure di un dottore, ti siedi assieme allo Sceriffo per fare il punto della situazione.
«L'uomo che abbiamo arrestato grazie al tuo aiuto si chiama Hutch Bess,» spiega Smith, porgendoti un manifesto che lo ritrae. «È ben conosciuto in zona come ladro di cavalli.

Nemmeno troppo abile, a dire il vero. Si vede che di recente è passato alle diligenze.»
«Cinquanta dollari?» chiedi incredulo nel leggere la taglia. «Ma nemmeno se avesse rubato galline!»
«È un vecchio avviso. Risale a vari anni fa e comunque ha già scontato la pena. Rubò un paio di vitelli e, non sapendo cosa farsene, tentò di rivenderli al legittimo proprietario.»
«Una testa fina!»
«Al confronto i vitelli erano due intellettuali dell'Est!»
«E del suo complice cosa sappiamo?» domandi tu.
«Dice di non avere complici, anche se siamo sicuri che non è così.» Lo Sceriffo scuote la testa. «Dovrebbe essere lui il cervello della banda, quello che è rimasto ferito nella rapina.»
«Sicuro?»
«Nella bisaccia di Hutch abbiamo trovato delle garze e una boccetta di chinino: evidentemente si sta prendendo cura di qualcuno. E poi, qualche giorno prima del colpo, Hutch è stato visto spesso in città assieme a Cat Stevens.»
«Che è un giovane biondo con gli occhi azzurri,» precisi tu.
«E il cuore nero, se vogliamo dirla tutta.» Big Bob serra le labbra. «Cat iniziò come giocatore d'azzardo qualche anno fa, poi cominciò a fare parecchi soldi in modi meno chiari. Ora sappiamo entrambi quali fossero.»
«Dunque Hutch aveva dei medicinali. Gli avete chiesto chi dovesse curare?»
«Questo è il problema.» Robert si pizzica la radice del naso. «Hutch non lo vuole rivelare e, tutto sommato, non è nemmeno una mossa stupida: non ho nulla contro di lui e tra un po' lo dovrò rilasciare.»
«Ha aggredito due Vicesceriffi,» precisi tu.
«Sì, ma non è sufficiente per incarcerarlo.» Smith allarga le braccia. «Al massimo lo potrei multare e poi rimetterlo in libertà il giorno dopo…»
Se disponi dell'Astuzia, vai al **182**; altrimenti vai al **403**.

## 73

Fai cenno a Pierre di coricarsi e ti sdrai a tua volta sulla brandina della cella. Nonostante il giaciglio sia piuttosto scomodo, riesci a dormire per alcune ore senza essere disturbato. Recuperi 2 punti di Energia Vitale.
All'alba ti sveglia la voce roca dello Sceriffo. «In piedi, su!» Sbatti le palpebre ancora assonnato e ti alzi dalla branda. Metzger sta aprendo la porta della cella, mentre Floyd è fuori nel corridoio con la solita doppietta stretta in pugno. Lo Sceriffo ti afferra per un braccio e tu ti lasci condurre verso l'ufficio.
«Per me puoi essere lasciato libero,» spiega Metzger, restituendoti tutti i tuoi oggetti. «A patto che tu abbandoni subito il paese.» Alza una mano callosa per prevenire una tua obiezione. «No, il negro rimane in cella perché è un vagabondo e lo voglio lontano dalle strade e da Jeff, almeno per alcuni giorni.»
Ti stringi nelle spalle e scuoti il capo: questo Sceriffo è troppo sbrigativo, ma hai avuto già la dimostrazione di quanto sia controproducente contraddirlo.
«Il tuo cavallo è ancora davanti al saloon,» prosegue Metzger. «Monta in sella e sparisci.»
Cancella la parola d'ordine *Stella di Latta*.
Vuoi fare un ultimo tentativo di salvare Pierre offrendoti di pagare la cauzione (vai al **159**) o preferisci uscire senza fiatare (vai al **176**)?

## 74

Non ne puoi più di scappare! Ritto in piedi, attendi al varco i banditi e ti prepari a respingere il loro assalto. Combatti con valore, ma gli uomini sono troppi e la paura del loro capo li spinge a rischiare la vita per prendere la tua. Un colpo più fortunato degli altri ti centra alla tempia, uccidendoti in pochi istanti.

## 75

Nella confusione riecheggia uno sparo; tutti i presenti si fermano e osservano la porta principale. Ritto in piedi sulla soglia, un pistola fumante stretta in pugno e una stella di latta sul petto, c'è un uomo sulla cinquantina con gli occhi azzurri e un'espressione severa: lo Sceriffo di Red Eye è arrivato.

Dalla finestra accanto a lui spuntano minacciose le canne della doppietta impugnata dal suo aiutante e per qualche istante nessuno dei presenti muove un muscolo.

Lo Sceriffo avanza a grandi passi scrutando freddamente tutti gli astanti, poi si ferma proprio davanti a Jeff che sta ancora ansimando. Il cowboy lo supera di quattro pollici e almeno cinquanta libbre, ma questo non pare impensierire troppo il tutore dell'ordine.

«Jeff Clayton,» esordisce a bassa voce. «Mi pareva di averti detto che non volevo problemi nel saloon, o sbaglio?»

«Sceriffo Metzger, io...»

«Sbaglio, Jeff?» Lo Sceriffo ripete la domanda, alzando impercettibilmente la voce.

«No, Sceriffo,» ammette il cowboy.

«Allora conosci la strada,» termina Metzger, facendo un passo di lato.

«Sceriffo, questa volta è diverso: il negro…» Indica Pierre senza guardarlo.

«Fuori!» lo interrompe Metzger.

Lentamente i cinque mandriani si avviano a capo chino verso l'uscita del saloon. La gente evita di proposito il loro sguardo e il Vicesceriffo li tiene sotto tiro finché non sono tutti fuori.

«In quanto a voi due...» Metzger si volta per fronteggiare te e Pierre.

Se hai annotato la parola d'ordine *Stella di Latta* vai al **164**; altrimenti vai al **126**.

## 76

Prima che il sole tramonti del tutto, smonti da cavallo ed esamini con cura le tracce alla base del dirupo e direttamente davanti all’imboccatura del canyon. Il tuo occhio esperto distingue subito due serie di impronte: la prima appartiene a un gruppo numeroso di cavalli ferrati che si sono addentrati nel canyon diversi giorni fa, ma non ne sono mai usciti; la seconda è molto più recente e appartiene a uomini muniti di stivali che vanno e vengono da un punto preciso nella parete rocciosa a destra della spaccatura. Purtroppo ormai è troppo buio per cercare altre tracce.
Ti vuoi addentrare nel canalone (vai al **368**) o preferisci scalare la parete rocciosa (vai al **70**)?

## 77

Avanzi di un passo e finti un diretto al viso. Il tuo avversario arretra per schivare e tu ne approfitti per voltarti e dartela a gambe. Sfrecci fuori dal vicolo e ti fermi solo quando sei tornato in mezzo alla folla. Riprendi fiato, ma non sembra che il gigante sia intenzionato a seguirti.
Poco dopo ricompare in sella a un cavallo e si dirige a ovest, verso la pista che esce da Chanford. Ti stai giusto chiedendo come farai a seguirlo, quando noti un foglietto stropicciato a terra nel punto in cui vi siete azzuffati. Torni nel vicolo e lo raccogli, spiegandolo con cura: è una vecchia mappa di qualche miniera...
E vicino a Chanford c'è proprio un piccolo insediamento minerario! Sicuro di aver scoperto il nascondiglio dei due rapinatori, recuperi il tuo cavallo e procedi senza fretta verso nordovest.
Dopo circa mezzora arrivi alle colline, quindi rallenti l'andatura. Smonti di sella, leghi l'animale a un alberello e ti inoltri a piedi in una gola che attraversa le alture.
Vai al **421**.

# 78

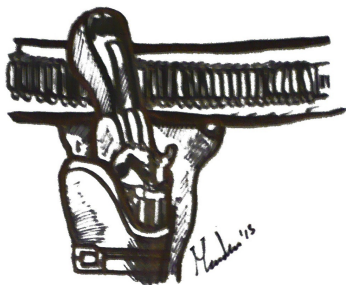
«Molto volentieri Elias,» ti affretti a confermare. «Grazie di cuore!»
Il vecchio annuisce soddisfatto e ti accompagna verso il retro del locale, in quelle che un tempo erano le cucine. Su un tavolo c'è una pentola coperta da cui proviene un odore indefinibile. Elias incolla la candela alla mensola con alcune gocce di cera e ti fa cenno di sederti. Quando ti sei accomodato, scoperchia la pentola rivelando qualcosa che potrebbe essere un coyote arrosto con contorno di cactus bollito e ti porge un mestolo. Per quanto tu ti sforzi, non riuscirai mai a mandare giù questa robaccia, ma Elias ti guarda fisso e tu non lo vuoi contrariare.
«Sei molto gentile a offrirmi una buona cena,» esordisci con diplomazia. «Ma mi sono appena ricordato che domattina sarò a Chanford, a poche miglia da qui, e lì potrò mangiare a sazietà.»
«E quindi?» scatta di rimando il pazzo.
«Ehm, ho detto 'potrò'?» chiedi. «Ecco avrei dovuto dire 'dovrò', perché sono atteso a colazione da amici. Mi dispiacerebbe davvero offenderli mangiando poco. E poi, non vorrei lasciarti a bocca asciutta.»
«Che gentile,» commenta Elias tirando a sé la pentola, mentre un filo di bava gli cola sulla barba. «Sei davvero un giovane per bene!»
Rimani in silenzio e osservi con disgusto questo vecchio che estrae la carcassa dalla pentola e ci affonda la faccia sporcandosi fino alle orecchie e masticando a bocca aperta. Dopo un primo assaggio, Elias schiocca le labbra, afferra alcuni tocchetti di cactus e se li caccia in bocca. La scena fa avanti per alcuni minuti, accompagnata da tutta una serie di rumori sgradevoli, finché Elias non spinge via la pentola vuota e si concede un violento rutto.
«Davvero squisito,» commenta, infilandosi in bocca due dita luride. «Il problema è che le spine ti rimangono incastrate tra i denti!»

«Eh, come ti capisco...» accenni in tono vago.
«Bene,» conclude il vecchio, mentre si pulisce la mano sulla camicia. «Tra poco devo andare a trovare Jeb e non mi va di farlo aspettare. Perdona i miei modi, ma ti devo accompagnare all'uscita.»
«Non occorre che ti disturbi,» ti alzi di scatto. «Credo di conoscere la strada.»
«Ne sei sicuro?» il sorriso dell'uomo non è più tanto amichevole. «Perché non facciamo un bel gioco?»
Prima che tu possa rispondere, anche Elias si è alzato e ha spento la candela. La cucina piomba nell'oscurità e il vecchio ricomincia a ridere. Senti i suoi passi accanto a te, ma non riesci a capire dove sia diretto. Arretri con calma verso l'ingresso del salone e cerchi di localizzare Elias.
«Tu non mi vedi ma io sì!» cantilena il vecchio, da qualche parte sopra di te.
Vuoi correre fuori (vai al **361**) o preferisci uscire lentamente (vai al **187**)?

## 79

Arrivi davanti al negozio ancora aperto e smonti da cavallo, lasciandolo legato alla staccionata lì vicino. Non c’è nessuno fuori, quindi entri senza attardarti. L’emporio è un locale piccolo, con gli scaffali stracarichi di cianfrusaglie. Il proprietario è un ometto stempiato e brizzolato, che indossa un grembiule lurido e ha in bocca un *cigarillo* spento.
«Sto chiudendo,» sbotta con voce roca. Poi strizza le palpebre nella penombra e si accorge che non sei un cliente abituale. «Cosa posso fare per te, amico?» grugnisce, in tono appena più educato.
Vuoi chiedergli se conosca Pierre Toussant (vai al **380**) o preferisci fare qualche acquisto (vai al **13**)?
In alternativa puoi anche uscire e tornare su Main Street (vai al **169**), o magari tentare un furto (vai al **436**).

## 80

I banditi che ti inseguono sono numerosi, ma difficilmente saranno dei grandi tiratori... e tu ritieni modestamente di essere uno dei pistoleri più letali ad ovest del Pecos! Ti fermi al riparo di una grossa roccia ed estrai la Colt: gli inseguitori non sono più un gruppo compatto e si sono sparpagliati quando i più svelti hanno distanziato i più lenti.
«Chi prima arriva, prima viene servito,» borbotti, sparando contro il primo quando si trova a meno di venti metri. «Piombo caldo in abbondanza!»
L'uomo alza le braccia e crolla al suolo con un urlo strozzato, seguito subito dopo da un compagno altrettanto sfortunato; il terzo inseguitore si ferma sollevando una nuvola di polvere e si volta per fuggire, ma tu gli pianti una pallottola nella schiena senza troppi rimorsi. Gli altri fuorilegge rallentano cercando di individuarti e tu, per tutta risposta, spari a sventagliata gli ultimi tre colpi nel mucchio. Altre urla di dolore ti confermano che non hai sprecato piombo.
«A terra! Presto!» ordina una voce. Subito tutte le ombre che intravedevi scompaiono nella sterpaglia e i banditi iniziano a strisciare.
Vuoi ricaricare la pistola e attendere i banditi a piè fermo (vai al **74**) o preferisci rimetterla nella fondina e correre verso il canyon (vai al **270**)?

# 81

Tiri disperatamente le redini del cavallo per trascinarlo oltre la strettoia, ma quell’animale ostinato non ne vuole sapere. Solo quando i primi massi cominciano a cadere capisci che non ce la farai mai. Corri avanti proteggendoti il capo con le mani e lasci che il tuo destriero torni indietro. Eviti per un pelo di essere ucciso dalla tremenda pioggia di pietre, ma vieni comunque colpito più volte. Perdi 4 punti di Energia Vitale.

Lacero e contuso, ti fermi per alcuni istanti con la schiena premuta contro la parete sopra la quale è appostata la sentinella e riprendi fiato. Non sentendo niente, fai capolino e ricominci ad avanzare. Senti un colpo di fucile alle tue spalle, seguito da un'imprecazione in spagnolo: la sentinella ti sta sparando addosso! Corri in avanti ed esci dal canyon col fiato corto.

Vai al **420**.

## 82

«Ehilà,» chiama una voce strozzata fuori dalla carrozza. «C'è nessuno vivo?»
È una voce che conosci, eppure è l'ultima persona che avresti pensato di trovare in questo posto. Richiudi il coperchio della cassetta, apri lo sportello e salti giù dalla diligenza. La luce del sole ti abbaglia momentaneamente, ma il tuo sguardo è calamitato da una figura a pochi metri.
Vai al **428**.

## 83

«Spero che ne valga la pena,» commenti pagando i dieci dollari (cancellali dal Foglio d'Avventura).
«Non ti preoccupare,» risponde uno degli uomini. «Pochi si lamentano dopo avere visto la Rosa del Cimarron!»
«La Rosa del Cimarron?» chiedi tu.
I due uomini si scambiano un'occhiata e ridono di te. Uno di loro prende le redini del tuo cavallo, l'altro ti accompagna all'interno. Il locale è molto grande con il soffitto alto e manca l'atmosfera fumosa dei saloon ai quali sei abituato: qui la gente non puzza di vacca e riesci persino a distinguere il colore del pavimento.
Ti viene assegnato un tavolino in un angolo buio e dopo un po' di tempo arriva anche un cameriere che ti porta da mangiare. La cena non è un granché e hai il fondato sospetto che si tratti di avanzi provenienti da altri tavoli, ma hai mangiato di peggio in posti peggiori e spazzoli tutto senza problemi. Recuperi 1 punto di Energia Vitale.
Hai appena finito quando, in fondo alla sala, un uomo elegante sale sul palco e richiama l'attenzione. Non senti bene quello che dice, ma cogli perfettamente le parole «Rosa del Cimarron»: lo spettacolo sta per cominciare. Ti metti comodo e aspetti incuriosito.
Vai al **382**.

## 84

«Va bene, Esmeralda,» acconsenti, dopo averci riflettuto. «Vedrò cosa si può fare per tuo fratello, ma non garantisco niente!»

«*Gracias Señor*,» le lacrime sul volto della ragazza ora sono di gioia. «*Muchas gracias*! Adesso andremo a cercare Juanito e…»

«No!» la interrompi. «Adesso io andrò a dare un'occhiata e tu te ne resterai qui senza cercare guai.» Esmeralda ti guarda intimorita. «Anzi, ripensandoci potresti avviarti verso Bordertown, raccontare la tua storia e cercare un posto per la notte.»

«Sì *Señor*,» mormora con un filo di voce. «Vado verso la mia *hacienda*, subito fuori Bordertown.»

Detto questo, Esmeralda ti elargisce un sorriso smagliante e si avvia di buon passo sulla strada per Bordertown. Ammiri le sue gambe lunghe e snelle e la tieni d'occhio fino a che non sei certo che non tenterà di fare qualche sciocchezza, come provare a seguirti, quindi volti il cavallo e prosegui piegando leggermente a meridione. Con la città di Bordertown ormai alla tua destra e le ombre del crepuscolo che si allungano sempre di più, giungi al canyon oltre il quale dovrebbe trovarsi il covo dei *bandidos*.

All'inizio non intravedi nessuna apertura nella muraglia di roccia che si erge davanti a te e solo quando sei a pochi metri di distanza noti una spaccatura nella parete. Si tratta di uno spazio largo a malapena per far passare due cavalli affiancati, sormontato su entrambi i lati da pareti a strapiombo che salgono per una ventina di metri. Aguzzi la vista nella scarsa luce del crepuscolo, ma sia il canalone che la parete rocciosa paiono ugualmente deserti.

Se disponi della Sopravvivenza, vai al **76**.

Altrimenti scegli se addentrarti nel canalone (vai al **368**) o scalare la parete rocciosa (vai al **70**).

## 85

Capisci presto che non è stata un'idea molto felice: Bordertown è uno sputo di paese, persino se paragonata a una cittadina come Red Eye, e c'è ben poco da fare. Tutte le finestre sono buie, eccettuate quelle del saloon, e la poca gente che incontri per strada ha tutta l'aria di non aver visto qualcosa di divertente da anni.
Stai giusto pensando di tornare in camera, quando vedi un gruppo di uomini armati svoltare l'angolo e avanzare verso di te.
Se disponi dell'Adattamento vai al **398**; altrimenti vai al **399**.

## 86

Alcuni dicono che la migliore difesa sia l'attacco; in questo caso la migliore difesa è la fuga! Stringi i denti e ti metti a correre, incassando la testa tra le spalle e portando le mani a coprirti la nuca. La risposta del bandito non si fa attendere: alle tue spalle riecheggia uno sparo e la pallottola ti colpisce al fianco strappandoti un urlo. Perdi 3 punti di Energia Vitale.
Il dolore ti fa quasi svenire, incespichi e riesci a restare in piedi per miracolo; arrischi un'occhiata dietro di te e vedi che l'uomo si è messo a correre: evidentemente aveva solo un colpo in canna.
Prosegui la fuga barcollando e a un certo punto senti un'imprecazione seguita da un tonfo. Ti volti nuovamente: il bandito ha infilato il piede in una spaccatura nel terreno ed è caduto a terra. Fai per tornare indietro, ma noti che sta ricaricando il fucile; decidi quindi che è meglio affrettarsi verso il campo, sperando che non riesca a dare l'allarme. Stringi i denti per il dolore e procedi tenendoti una mano sul fianco.
Vai al **233**.

## 87

Chiudi gli occhi e scivoli a sedere, aspettandoti di esalare l'ultimo respiro ma, a parte un dolore lancinante al petto, sei ancora vivo. Porti la mano all'altezza del cuore e tasti qualcosa: è la Bibbia rilegata in pelle che ha fermato il proiettile lasciandoti vivo, anche se con qualche costola incrinata. Perdi 3 punti di Energia Vitale. Cerchi di rialzarti, ma Cat si avvicina appoggiandosi alla stampella.

«Coraggio, fatti ammazzare,» sibila, armando il cane.

Se hai la parola d'ordine *Alabama*, vai al **46**: altrimenti vai al **363**.

## 88

Cancella 4 Dollari. Mort sghignazza per il guadagno, afferra il bottino e lo divide con Frank. «Bene, abbiamo sempre bisogno di polli danarosi qui a Red Eye,» esclama, gratificandoti di un'ennesima risata catarrosa. «Se devo dire la verità, non conosco nessun Pierre Toussant, o come accidenti lo hai chiamato.» Senti la rabbia che ti monta dentro, mentre pensi di esserti fatto abbindolare da due vecchi beoni. «L'unica faccia nuova che ho visto in paese è un negro.»

Frank annuisce e si intromette: «Proprio così, quel secchio di catrame è entrato al saloon solo pochi minuti fa e ancora non è uscito.»

Decidi di averne saputo abbastanza e sproni il cavallo senza degnare di un saluto Frank e Mort.

Vuoi andare subito al saloon (vai al **223**) o preferisci fare un salto all'emporio, prima che chiuda per la notte (vai al **79**)?

## 89

«Apri, collega,» ordini, con una sicurezza che certo non senti. «Apri la porta, presto.»

Senti lo scatto della serratura provenire dall'interno e il portellone scorrevole scivola di lato per un paio di pollici, prima di fermarsi trattenuto dalla catena. Nella penombra all'interno intravedi un uomo con la faccia da mastino che indossa un completo blu scuro e impugna una doppietta.

«Cosa vuoi?» chiede, infilando le canne del fucile nella fessura. «Non ho tempo da perdere.»

Stringi i denti e, con estrema lentezza, estrai di tasca la stella di latta per mostrargliela. Il vigilante socchiude gli occhi; il suo dito indice indugia sui grilletti della doppietta, poi l'uomo sbuffa. Il fucile viene ritirato e il portellone si apre.

«Monta,» ti ordina, porgendoti la mano. «Fai alla svelta!»

Vai al **152**.

## 90

Per alcuni minuti l'unico rumore oltre al crepitio delle fiamme è quello provocato dalle vostre mascelle mentre divorate le salsicce arrosto. La carne di maiale è abbrustolita fuori, ma tenera dentro e il grasso che cola le dà un gusto sopraffino.
Stevenson afferra una fiasca e ne beve alcune sorsate, poi te la passa senza smettere di mangiare; la afferri e bevi a tua volta: è vino rosso, caldo e dolce. La cena prosegue fino a che non rimane nulla né sugli spiedi, né nella fiasca, quindi vi fermate per riprendere fiato. Recuperi 2 punti di Energia Vitale.
«Cena squisita, Stevenson,» ti congratuli e soffochi un rutto. «Ora sto davvero meglio.»
Il tuo nuovo amico non risponde subito, ma estrae dalla tasca del panciotto un *cigarillo* e lo accende. «Sì, decisamente io sono un amante della buona tavola,» ammette, tirando un paio di boccate. «È una delle cose a cui non posso rinunciare, così come il buon tabacco.»
«Ci sono altre cose di cui non puoi fare a meno?» domandi, mentre la sonnolenza comincia a farti calare le palpebre.
«Sicuro,» ribatte Mark, proteso in avanti. «Amo il Poker! Purtroppo sono partito in tutta fretta e al momento non ho un mazzo di carte sottomano, altrimenti...» Lascia in sospeso la frase sbirciandoti attraverso le nuvolette del suo *cigarillo*. «E poi non c'è niente di meglio di una bella bevuta dopo cena! Ma sono a corto anche di bruciabudella,» conclude in tono allusivo.
«Eh, i piccoli piaceri della vita,» commenti. «È dura per noi viaggiatori!»
Se hai un Mazzo di Carte, almeno 5 Dollari e vuoi proporgli una partitella serale, vai al **183**; se invece hai una Bottiglia di Whisky e ti attira l'idea di una bevuta assieme vai al **371**; se invece non hai questi oggetti o non li vuoi usare, vai al **265**.

## 91

«Scusate se mi permetto.» I tre uomini si voltano. «Credo che per me sia ora di andare, se non avete nulla in contrario.»
«Il nostro amichetto piedidolci non ha i nervi troppo saldi, eh?» commenta l'agente, con una smorfia divertita.
«Cerca di capirlo,» ribatte Casey. «Non tutti sono pazzi come te.» Ti indica il carro bestiame. «Vai pure, tanto ormai facciamo anche senza di te.»
Ti avvii a lunghi passi verso il vagone in fondo al treno e fai scendere rapidamente il tuo cavallo. La bestia si è riposata un po' e accoglie con gioia l'occasione di fare una bella sgambata. Lasci che la locomotiva scompaia sferragliando in direzione ovest.
Quando ormai anche il suo pennacchio scuro è sparito all'orizzonte, ti rimetti in viaggio tenendoti a un centinaio di metri dai binari. La tua cavalcata prosegue senza incidenti fino al tramonto e, quando il sole cala oltre l'orizzonte, fai il tuo ingresso a Chanford.
Vai al **171**.

## 92

Smonti da cavallo e ti siedi accanto agli uomini barbuti. Subito ti viene offerto uno spiedo di carne bovina dall'odore invitante. Ti getti sul cibo e lo divori. Mentre ti servono una seconda porzione, fai due chiacchiere con i tuoi nuovi amici e impari qualcosa di loro.
Vengono da una cittadina chiamata Salt Lake City, nello Utah, e si definiscono «Chiesa dei Santi degli Ultimi Giorni.» Hanno viaggiato per molte miglia sotto la guida di Eliah, il loro capo spirituale, in cerca di un paese da colonizzare e pare che qui a Chanford si troveranno bene.
«Come fate a saperlo?» domandi, mentre finisci la seconda porzione di arrosto.

«Il Signore ce lo dirà,» spiega Eliah.
«Il… Signore?»
«Noi non siamo che meri strumenti della Sua Volontà.»
Questa sembra essere la risposta a quasi tutte le domande. A quanto pare questi uomini hanno grande fede nel proprio Dio e vi si rivolgono per ogni decisione.
Mentre sorseggi acqua fresca da una tazza di metallo ti rendi conto che in tutta la cena non hai sentito nemmeno l'odore dell'alcol, quando invece sei abituato a pasteggiare con dell'ottimo bruciabudella.
Se hai una Bottiglia di Whisky e la vuoi offrire ai tuoi nuovi amici, vai al **130**; altrimenti vai al **413**.

## 93

Cat ha già la pistola in mano, ma tu sei uno dei tiratori più veloci del West. Estrai in un lampo e premi il grilletto, senza nemmeno mirare.
Il tuo avversario viene colpito in pieno petto proprio mentre spara a sua volta, ma il suo proiettile si limita a fischiarti accanto all'orecchio sinistro. Un attimo dopo il rapinatore lascia cadere l'arma e crolla a terra.
Vai al **405**.

## 94

Tenendo sempre d’occhio i banditi attorno al fuoco, perlustri il perimetro del campo e non tardi a individuare due tende che potrebbero contenere il prigioniero. La prima è una delle più grandi, dipinta con colori vivaci e posta al centro dell’accampamento; la seconda invece è un po’ in disparte e ha davanti un uomo di sentinella, probabilmente l’unica persona che non stia partecipando alla *fiesta*.

Vuoi avvicinarti alla grande tenda incustodita (vai al **103**) o alla piccola tenda sorvegliata (vai al **142**)?

## 95

Ti tiri giù i pantaloni fino alle ginocchia e osservi con orrore il segno del morso: la carne ha già iniziato a gonfiarsi e ad assumere un colorito violaceo: devi trovare subito un dottore! Ti rialzi vincendo un'ondata di nausea, cerchi di correre verso il cavallo, ma inciampi nei pantaloni sbottonati e crolli lungo disteso nella sabbia.

Boccheggiando ti metti in ginocchio, quindi nuovamente in piedi. Reggendoti le brache con una mano, barcolli verso il cavallo. Metti un piede nella staffa e tenti di montare in arcione, ma l'animale si sposta appena e questo basta a farti rovinare nuovamente a terra.

Questa volta non ti rialzi più.

## 96

L'emporio era l'unico edificio in muratura di tutta Point Blank, ma non pare abbia retto meglio degli altri al passare del tempo. La porta è a terra sotto la veranda e la stanga per cavalli si è spezzata da tempo. Leghi la tua cavalcatura a una colonna del portico ed entri nel negozio. Varchi la soglia e qualcosa piccolo e duro si spiaccica sotto la suola del tuo stivale. Ti chiedi di cosa si tratti e hai una risposta immediata quando un'orda di scarafaggi si riversa sulla strada, disturbata dalla tua intrusione.

Quando gli insetti se ne sono andati, reprimi un brivido e procedi verso il bancone. Le finestre sono troppo opache per far passare la luce, ma il tetto di legno ha così tanti buchi che la luna illumina a sufficienza l'ambiente. Gli scaffali sono vuoti, coperti di ragnatele, e c'è solo una porticina che conduce in un locale sul retro. La apri con un cigolio sinistro e vieni accolto da un tanfo di marcio, seguito da uno squittio. Il magazzino è molto più buio della stanza principale, ma riesci comunque a intravedere alcune paia di occhietti rossi che ti fissano malevoli. Lo squittio si ripete da più punti della stanza e tu richiudi la porta con uno schianto, prima di essere assalito da un branco di topi.

Decidi che è meglio passare la notte vicino al bancone dove ci sono alcuni sacchi di iuta vuoti che potrebbero fornirti un giaciglio decente. Ti metti al lavoro e in breve sei pronto a coricarti.

Se disponi della Destrezza vai al **172**; se non la hai, ma hai un Pasto, vai al **146**; altrimenti vai al **276**.

## 97

«Divideremo da buoni amici,» dici, mentre allontani la bottiglia dalle mani rapaci di Stevenson. «Così come abbiamo diviso le salsicce che tu mi hai offerto gentilmente.»

«Va bene,» acconsente Mark, tornando carponi verso il proprio bagaglio. «Ecco due tazze. Ora versa»
Versi il bourbon nei contenitori di latta ammaccata e incrostata posati a terra, chiedendoti se gli possano per caso dare un sapore più intenso. Mark ti osserva con occhio critico, quindi avvicina la testa al suolo per valutare meglio il livello del whisky in ciascuna tazza.
«Chi versa non sceglie,» esclama trionfalmente, impossessandosi di una tazza. «Io prendo questa!»
Ti stringi nelle spalle e poggi a terra dietro di te la bottiglia mezza piena. Raccogli la tazza e assaggi il liquore, mentre Stevenson lo trangugia a grandi sorsi. In pochi istanti lo ha già finito e si lecca le labbra facendo schioccare la lingua contro il palato
«Quanto è buono,» soffoca un rutto e si pulisce la bocca con la manica. «Vorrei tanto poter dire che è buono come quello di mio fratello Marcel...» aggiunge con una nota di rimpianto.
«Perché non puoi?» Il liquore ti ha messo di buon umore e ti va di fare due chiacchiere.
«Saltò in aria con tutta la distilleria e metà del nostro ranch di famiglia,» ribatte Mark, con lo sguardo perso nel vuoto. «Prima che potessimo assaggiarne solo una goccia. Però i fumi erano buoni e le mucche che li respirarono furono le più allegre della contea per una stagione intera... per non parlare del latte che producevano! Versa ancora, su.»
«Bere troppo può fare male Mark, lo sai?»
«So solo che mio nonno è campato fino a centodue anni.»
«Beveva?»
«No, ma soprattutto si faceva gli affari suoi!»
Scoppi a ridere, quindi versi nuovamente da bere al tuo amico. Finisci la tua tazza e la riempi ancora una volta, gettando via la bottiglia vuota. Stevenson ha già ripreso a bere e lo imiti prontamente (cancella la Bottiglia di Whisky dal Foglio d'Avventura).
«Dicevi di tuo fratello,» suggerisci, per rianimare la

conversazione.
«Ah, Marcel,» fa lui, con una risatina ebete. «Lui sì che era uno in gamba. Una volta scappò di casa per andare in cerca di fortuna nel Far West...» si interrompe per bere un sorso abbondante. «Peccato che si fosse diretto a Est! Lo trovammo a Baltimora, al porto, mentre cercava di convertire alla nostra religione un selvaggio, che però era il capitano di un bastimento inglese in partenza per Liverpool. Ci mancò poco che non lo buttasse a mare...»
Questa volta scoppiate a ridere entrambi, come se foste vecchi amici. Provi a ribattere qualcosa, ma il whisky doveva essere più forte di quanto ti aspettassi perché riesci appena a biascicare due parole prima di rimetterti a ridere. Stevenson, in compenso, è troppo impegnato a bere per prestarti attenzione. Vuoti per la seconda volta la tua tazza e la lasci cadere a terra.
«Hai sonno, eh?» La voce di Stevenson ti giunge ovattata. «Sdraiati e dormi. Penso a tutto io.»
Non cogli la minaccia nelle parole e hai a malapena le forze per stenderti accanto al fuoco usando la sella come cuscino. Stevenson, nonostante abbia bevuto quanto te, è ancora seduto ben eretto e non sembra risentire dell'alcool.
Vai al **384**.

## 98

Trascorri un paio d'ore tra i saloon e i negozi aperti la mattina, chiedendo alle persone che incontri se abbiano visto un energumeno dalla barba nera o un giovane biondo con gli occhi azzurri. Purtroppo nessuno pare disposto a collaborare e, più insisti, più la gente ti guarda con fastidio. Stai attirando l'attenzione ed è meglio fermarsi per riflettere un po'.
Se disponi dell'Adattamento, vai al **117**.
Altrimenti scegli se proseguire le ricerche da solo (vai al **135**) o andare dallo Sceriffo (vai all'**8**).

## 99

Afferri il tuo arco e corri verso una delle finestre, stando bene attento a non farti vedere da chi è fuori. Incocchi una freccia e tendi la corda, mentre la voce all'esterno prosegue con una nota di impazienza: «Avanti, Floyd, abbattiamo la porta!»
Hai poco tempo! Per tua fortuna la luna è alta nel cielo e hai una visione chiara di Main Street. Il sudore ti cola sulla fronte quando senti il primo colpo alla porta che sposta l'asse; Pierre si torce le mani e ti guarda mordendosi le labbra. Trattieni il respiro e, proprio mentre un secondo colpo squassa la porta, scocchi la freccia verso una finestra a una ventina di metri. I due uomini all'esterno non sentono lo schiocco della corda, ma avvertono il vetro che si fracassa.
«Cosa è stato?» chiede la voce roca.
«Non lo so, Sceriffo,» risponde il giovane. «Ma veniva da quella parte.»
«Andiamo a controllare!»
I passi si allontanano. Subito dopo senti un nitrito e due cavalli galoppano verso Main Street. Dalla finestra vedi lo Sceriffo e il suo aiutante dirigersi verso quella che, con ogni probabilità, sarà solo una perdita di tempo.
«Per un po' non ci daranno fastidio,» ammicchi a Pierre. «Adesso possiamo davvero dormire. Buonanotte!»
Pierre annuisce felice e tornate a coricarvi sulla paglia.
Vai al **42**.

## 100

Ti allontani con rabbia dall'ufficio dello Sceriffo: se questa è la legge di Chanford, ti stupisci che l'unico problema delle ultime settimane sia stata la rapina alla diligenza di Sanders! Rassegnato ad agire da solo, inizi a perlustrare le vie della città alla ricerca dei due banditi.
Vai al **135**.

## 101

La casa dello Sceriffo è semplice e rozza come il suo proprietario, ma apprezzi lo stesso l'ospitalità. Tu e Cypher consumate in silenzio uno spuntino a base di latte e pane nero, poi ti viene mostrata una branda.
«Dormirai qui, va bene?» ti dice il padrone di casa.
«Dopo tante notti passate all'addiaccio mi sembrerà un letto di piume,» commenti, senza ironia.
Vi augurate la buonanotte e ti addormenti. Riposi tranquillo e dopo l'alba vieni svegliato dalla luce del sole. Recuperi 2 punti di Energia Vitale. Ti alzi pieno di energie e torni in soggiorno. In un angolo, davanti a un catino smaltato, vedi lo Sceriffo che, a torso nudo, si sta aggiustando la barba.
«Ci facciamo belli?» gli chiedi allegramente, mentre afferri un po' del pane lasciato sul tavolo la sera prima.
«Già,» ribatte lui, cercando di non muovere troppo la mascella. «Ho una grande occasione oggi: impicco cinque coyote del deserto!» Terminato di radersi, lo Sceriffo si sciacqua la faccia e si volta verso di te, infilandosi la camicia. «Ti inviterei a restare, ma mi pare di capire tu abbia impegni più urgenti. O sbaglio?»
«In effetti non mi dispiacerebbe vedere Calvera e i suoi compañeros che scalciano appesi per il collo,» ammetti, con una nota di rimpianto. «Ma devo partire per Chanford.»
«Lo immaginavo. Comunque posso dirti questo: ci sono due piste che conducono a Chanford. La prima piega verso nord e passa lungo la ferrovia, la seconda rimane lungo il confine e attraversa una vecchia boom town mineraria.» Lo Sceriffo fa una pausa. «Fossi in te, cercherei di prendere un treno al volo: ti risparmierebbe un mucchio di fatica e ti eviterebbe di passare da Point Blank.»
«Sembra che sia un posto da evitare, di cosa dovrei avere paura?»
«Di tutto e di niente.» Cypher perde un po' della propria sicurezza. «Qualche anno fa tre cercatori si trasferirono fin là per riaprire le miniere più a nord e da allora nessuno li ha

più visti.»
«Può succedere di tutto, quando si cerca fortuna in questo modo.»
«Già,» commenta lo Sceriffo. «Comunque i tre si chiamavano Jim, Elias e Jebediah. Salutameli se li vedi!»
«Non mancherò.»
Raccogli le tue cose, saluti lo Sceriffo e recuperi il cavallo, che ti attende dove lo hai lasciato. Pochi minuti dopo sei di nuovo in viaggio nella prateria.
Vai al **153**.

## 102

«Che accidenti succede?» ringhia una voce profonda alle vostre spalle.
Vi girate e vedete che il vagone blindato della Wells Fargo si è aperto e ne è sceso un uomo tarchiato, con la faccia da bulldog. Indossa un completo blu scuro e impugna una doppietta.
«Allora, perché siamo fermi?» chiede, guardandosi attorno con il fucile spianato.
«Figlio mio,» risponde il prete, prima che tu possa aprire bocca. «Fossi in te chiederei al macchinista.»
«È quello che intendo fare, padre,» ribatte l'uomo, con tono più cortese. «Nessuno ferma l'agente Fitzpatrick senza un valido motivo.»
Così dicendo avanza a gambe larghe verso la locomotiva, dove il macchinista pesta i piedi a terra e si torce il berretto tra le mani, mentre il fuochista borbotta appoggiato alla pala.
Ti alzi in punta di piedi per vedere cosa li affligga e presto capisci di che si tratta: a qualche decina di metri dalla locomotiva qualcuno ha eretto una barricata di tronchi d'albero. Pronto a tutto, segui Fitzpatrick tenendoti rasente al treno. Il prete vede la scena, ti fa un cenno di assenso e inizia a rimandare i passeggeri dentro al vagone.
Vai al **108**.

## 103

Cammini in punta di piedi fino alla tenda, scosti il lembo ed entri. I tuoi occhi impiegano un po’ di tempo per abituarsi alla penombra, poi intravedi una branda, un grosso baule di legno e un tavolo con sopra una lanterna spenta. Avanzi di un passo ma incespichi in una pelle stesa sul pavimento e per poco non cadi a terra: hai bisogno di un po’ di luce.
Estrai di tasca la scatola di fiammiferi e ne accendi uno. Ti

avvicini in punta di piedi al tavolo, stando attento a non inciampare, e presto la tenue luce della lanterna rischiara l’interno della tenda: sei negli alloggi riservati al capo dei banditi. Sul tavolo c’è una grande mappa assieme ad alcuni fogli con annotazioni, lungo la parete di fondo vedi una grossa cassa di legno con il coperchio socchiuso. Tendi l’orecchio, ma non senti niente, oltre al vociare degli uomini assiepati attorno al fuoco.
Vuoi esaminare le carte sul tavolo (vai al **325**), aprire il baule (vai al **123**) o preferisci non toccare niente, spegnere la lanterna e avvicinarti all’altra tenda (vai al **351**)?

## 104

Ti fermi davanti all'ingresso della Chanford Bank e provi ad aggiustarti un po' i vestiti: sei sudato, impolverato, hai la barba incolta e puzzi quanto il tuo cavallo: sarà un miracolo se ti lasceranno andare oltre la soglia. Accarezzi il rigonfiamento dei titoli nella tua tasca, quindi entri.
Ti viene incontro un impiegato con occhialini pince-nez e visiera. «Prego?» chiede inarcando un sopracciglio.
«Sono qui per...» ti schiarisci la voce. «Sono qui per i miei titoli bancari.»
«Titoli bancari?»
«Sì, ho questi documenti.» Ti fai coraggio ed estrai le carte, «Volevo sapere se valevano qualcosa. Cioè, se il valore era salito.»
L'uomo ti fissa con sospetto. «Che titoli sono?»
«Non lo so,» ammetti, porgendogli il plico.
L'uomo si aggiusta gli occhialini sul naso, quindi si lecca il pollice e inizia a scorrere i fogli uno dopo l'altro. Mentre legge aggrotta le sopracciglia e fischia piano tra i denti. Giunto a metà si interrompe e ti fa cenno di seguirlo verso una stanza laterale. Una volta dentro si accomoda su una sedia dietro a un tavolino mentre tu rimani in piedi.
«Da dove vengono questi titoli?»

«Li ho trovati. Per la precisione è stato...»
L'uomo alza una mano. «Non mi interessa. Anzi, sono sicuro che sia meglio per me restare all'oscuro. Comunque non è roba di grande valore.» Rimette le carte sul tavolo.
«In che senso?»
«Nel senso che sono azioni di una vecchia compagnia mineraria, titoli di Stato emessi durante la Guerra Civile dal Governo Confederato e altre scartoffie.» Si stringe nelle spalle.
«Ma hanno un valore o no?» Alzi la voce.
L'impiegato arriccia il naso. «Vista la dubbia provenienza di questa merce, unita alla tua scarsa educazione, direi che venti dollari siano una contropartita più che appropriata.» Estrae dal cassetto due banconote da dieci dollari e le posa accanto al plico. «A te la scelta.»
Decidi se tenere i Titoli Bancari o prendere i 20 Dollari, modificando di conseguenza il Foglio d'Avventura.
Dopo avere scelto, esci dalla banca sotto gli occhi maligni dell'impiegato. Una volta tornato sulla strada respiri meglio.
Vuoi entrare nell'emporio (vai al **235**) o proseguire su Main Street (vai al **356**)?

## 105

Approfittando di un momento di distrazione dei *bandidos*, sleghi le redini del tuo cavallo e balzi in sella. Un attimo dopo stai galoppando ventre a terra per le stradine della città, diretto al cancello sud, quello da cui sei entrato. Lo raggiungi senza troppi problemi e non ti stupisci nel trovarlo sguarnito. Esci dalla città e ti allontani mentre dietro di te risuonano urla e spari. Ora tutto quello che vuoi è trovare un posto per trascorrere la notte. Come in risposta alle tue preghiere, intravedi alla luce della luna la sagoma scura di un ranch.
Se hai la parola d'ordine *Hermano*, vai al **343**; altrimenti vai al **253**.

## 106

Srotoli il tuo lazo e lo fai roteare, ben sapendo di avere i minuti contati. Lo lanci verso il comignolo del palazzo vicino e respiri di sollievo quando fai centro al primo colpo. Ti arrampichi puntando i piedi sulla facciata della casa e in breve sei sul tetto. Ti fermi per riprendere fiato, controllando che non ti abbiano visto, quindi sfili il lazo e prosegui verso l'edificio adiacente. La distanza tra i due tetti è poco più di due metri, quindi basta una breve rincorsa per saltare attraverso il vicolo. Una volta atterrato, leghi il lazo a un altro comignolo e scivoli a terra. Scopri di essere proprio a pochi metri dal capo dei banditi che, fermo all'imboccatura della strada, ti sta dando le spalle. Purtroppo il tuo Lazo è ancora legato e non sai come recuperarlo (cancellalo dal Foglio d'Avventura).
Vuoi approfittare dell'occasione per allontanarti dalla battaglia e recuperare il cavallo (vai al **105**) o preferisci aggredire il capo dei banditi (vai al **160**)?

## 107

Smonti di sella e ti avvicini circospetto alla baracca. Spingi la porta con la punta dello stivale e ti fermi sulla soglia. L'arredamento della stanza è composto da un tavolo basso, un pagliericcio e uno sgabello a tre piedi. Il pavimento è di terra battuta e non ci sono altre porte o finestre.
Entri nella penombra per dare un'occhiata più da vicino, ma non vedi altro di interessante. Ti volti e fai per uscire, quando noti qualcosa che brilla nel buio dietro la porta: è un piccone nuovo di zecca, con un bel manico massiccio e una lama priva di graffi (puoi segnare il Piccone sul Foglio d'Avventura). Non avendo altro da fare qui dentro, esci dalla baracca.
Vai al **272**.

## 108

«Sembra che abbiamo a che fare con un assalto in piena regola.» Fitzpatrick vi dà le spalle e gira su sé stesso tenendo la doppietta spianata. «È già la quarta volta questo mese: mi sbaglio, Casey?»
«La quinta, Fitzpatrick,» lo corregge il macchinista. «Questa è la quinta volta...» Scuote il capo.
«Sì, sia quel che sia.» L'agente sbuffa e si allontana di alcuni passi. «Chissà come andrà oggi. Almeno non hanno ancora iniziato a sparare.»
Ti guardi intorno: a poca distanza c'è una collinetta e una scia di erba schiacciata conduce da lì fino alla barricata sui binari, come se i tronchi fossero stati trascinati lungo quel percorso. Richiami con un cenno l'attenzione dell'agente e lui annuisce.
«Sentite,» si intromette il fuochista. «Forse sarebbe il caso di liberare i binari e ripartire senza troppi spargimenti di sangue, no? I passeggeri sono già risaliti sul treno...»
«Cominciate voi due,» ribatte Fitzpatrick. «Io ho un conto in sospeso con quella gente.» Poi si gira verso di te. «Tu, amico, fai come credi.» Detto questo, l'agente della Wells Fargo si gira e avanza verso la collinetta.
«Lascialo andare, Sim,» dice il macchinista al fuochista. «Pensiamo piuttosto a sgombrare i binari mentre Fitzpatrick gioca alla guerra.»
Sim sbuffa indispettito ma segue Casey di buon grado. Nessuno dei tre sembra aspettarsi da te grandi cose.
Vuoi imitare Fitzpatrick e girare attorno alla collina (vai al **47**), preferisci salire sulla vetta e coprirlo da lì (vai al **127**) o vuoi aiutare Casey e Sim a sgomberare i binari (vai al **140**)?

## 109

Decidi che non è il caso di rivelare a Martin quello che sai: dopo tutto i traditori potrebbero anche essere più di uno e lo

Sceriffo non ti ha certo arruolato perché ti mettessi a chiacchierare col primo arrivato. Riporti quindi la conversazione su argomenti meno scottanti e vi intrattenete allegramente per un po' raccontandovi le vostre avventure.
Improvvisamente una salva di spari infrange il silenzio. Vi guardate sbigottiti, quindi sentite distinto l'urlo di una donna, seguito da un rombo di cavalli al piccolo trotto.
Martin sbianca in viso. «Ci attaccano da nord,» mormora, con le mani che tremano. «Dobbiamo fermarli!» Senza voltarsi, corre verso l'altro cancello, quello dove si trova di guardia lo Sceriffo Cypher. Qualcosa non deve avere funzionato e il traditore è riuscito a far entrare ugualmente gli uomini di Calvera. Mentre Martin scompare dietro un angolo, senti più vicini altri spari.
Vuoi seguire il tuo nuovo amico nella difesa di Bordertown (vai al **206**) o preferisci approfittare della confusione per recuperare il cavallo e scappare (vai al **105**)?

## 110

Quando vedono che continui ad avanzare verso il tavolo di Sanders, i due energumeni accelerano il passo per accerchiarti. Schivi senza problemi la mano protesa di Art, solo per finire tra le braccia di Howard. Cerchi di divincolarti, ma il tuo avversario ti ha preso alle spalle e stringe con una forza inaudita. Art si fa sotto e ti sferra un pugno in pieno stomaco; solo la presa del suo compare ti impedisce di cadere a terra. In silenzio e con efficienza, i due ti trascinano fuori dalla sala e ti gettano nella polvere di Main Street. Perdi 2 punti di Energia Vitale.
Rimani sdraiato per un minuto reprimendo conati di vomito, quindi ti metti carponi e rigetti la cena, mentre Art e Howard ridono senza ritegno. Senza degnare i due di uno sguardo, ti pulisci la bocca, recuperi il cavallo e ti avvii in direzione dell'affittacamere che hai visto prima.
Vai al **156**.

## 111

Sfili l'arco dalla spalla e incocchi una freccia. Se quegli uomini non hanno dei fucili, difficilmente potranno rispondere al fuoco da questa distanza.
Prendi la mira per alcuni secondi e scocchi verso il cavaliere di destra. Il proiettile sibila nell'aria e si pianta nella sella. Gli uomini imprecano ed estraggono le pistole, mentre tu hai già incoccato un'altra freccia.
Vuoi tirare ancora (vai al **367**) o lasciare che si avvicinino (vai al **302**)?

## 112

Quest'uomo probabilmente è uno dei tanti fuorilegge che trascorrono la vita sulla frontiera tra Stati Uniti e Messico. Difficilmente agisce da solo ed è probabile che sia legato a una qualche banda con un covo nei paraggi. Decidi di tentare il tutto per tutto e ti fai avanti con un largo sorriso abbassando le mani.
«Su le mani ho detto!» sbraita il rapinatore. «Se non vuoi farmi innervosire...»
«Tranquillo, tranquillo,» lo rabbonisci, senza obbedire. «Sei stato bravo nella tua messinscena, ma devi ancora fare esperienza. Io, quando lavoravo tra Tucson ed El Paso non facevo gli errori che fai tu.»
«Cosa intendi?» chiede lui accigliandosi, senza abbassare l'arma.
«Semplicemente io mi portavo dietro un otre di sangue di capra e me lo versavo addosso per simulare una ferita. Avevo anche due pistole,» fai una pausa significativa per catturare l'attenzione dell'uomo. «Una la lasciavo per terra vicino a me, scarica, e l'altra la tenevo pronta come fai tu.»
L'uomo si accarezza il mento con la mano libera. «Interessante, ma perché mi dici tutto questo?» chiede, tornando a farsi sospettoso.

«Semplice.» Ti stringi nelle spalle con studiata noncuranza. «Da oggi in poi lavoreremo insieme e pensavo di darti qualche dritta.» Lo osservi sorridendo e capisci di averlo convinto. «Sono venuto per unirmi alla vostra banda, per entrare nel giro di quelli che contano.»
«Chi ti manda, *amigo*?» domanda quindi l'uomo, con tono cauto.
«Pablo,» rispondi, usando uno dei nomi più comuni sul confine. «Pablito mi ha detto che qui c'è da fare buoni affari.» Incroci le dita, sperando che tra i compagni di questo fuorilegge ci sia qualcuno con quel nome.
«Il vecchio Pablito?» esclama l'uomo con un largo sorriso, rimettendo nel cinturone la pistola. «Avresti potuto dirlo prima, *amigo*. Io sono Felipe, piacere di conoscerti!» Si avvicina e ti stringe la mano. «Già, sei fin troppo in gamba per essere uno dei soliti polli che rapiniamo: sei uno sveglio!»
«Grazie per l'accoglienza, Felipe,» rispondi, mentre torni verso il cavallo. «Adesso mi rimetto in viaggio per andare da Pablo.»
«Ovviamente conosci già la strada,» ammicca Felipe con aria scaltra.
«Certo,» rispondi tu montando in sella. «Se non sono cambiate le cose nell'ultimo mese…»
«C'è una novità,» spiega Felipe, scuotendo il capo. «Questa notte Calvera potrebbe avere voglia di divertirsi un po', a spese di Bordertown, non so se mi spiego,» conclude con una risata.
«Spero di fare in tempo! Mi ci vuole un po' di svago!» Ti scrocchi le dita.
« Non ti preoccupare, ti rassicura il bandito. «Avrai azione e bottino a volontà!»
«Bene, allora parto subito!» Sproni il cavallo.
Lasciandoti alle spalle questo ingenuo bandito, prosegui verso occidente.
Vai al **340**.

## 113

Ti avvicini al portico dell’edificio e ti chini sulla sella per leggere meglio l’avviso: non si tratta di Pierre Toussant, ma di un certo Mark Stevenson, ricercato per furto, rapina, ubriachezza molesta e gioco d’azzardo. La taglia è di soli 100 dollari e il ricercato in questione non deve essere troppo pericoloso: il ritratto mostra un tizio grassottello con una bombetta in testa e una cravatta a farfallino. Scorri le poche righe del manifesto e scopri qualcosa di più: proviene da Chanford e risulta essere mentalmente instabile.
Ti riprometti di stare attento, nel caso ti capitasse di incontrarlo, quindi fai voltare il cavallo e procedi verso il saloon.
Vai al **223**.

## 114

Smonti di sella, lasci la tua cavalcatura legata alla staccionata e ti avvicini all'ingresso dell'ufficio. Sulla bacheca accanto alla porta sono appesi alcuni vecchi manifesti, resi ormai illeggibili dal tempo. Ti stringi nelle spalle: probabilmente tutte le persone ricercate sono ormai ammucchiate in qualche Boot Hill a ovest del Pecos e non te ne devi preoccupare.
Sbirci da una finestra ma il buio del crepuscolo e la sporcizia accumulata in due decenni sul vetro ti impediscono di vedere alcunché. Rassegnato, ti dirigi verso l'ingresso. La porta non ne vuole sapere di aprirsi, ma un buon calcio la spalanca senza troppi problemi. Accendi un fiammifero e osservi la stanza. Tutto è in disordine e coperto di polvere, ma c'è un mozzicone di candela sulla scrivania e ti affretti ad accenderlo prima di bruciarti le dita.
Esamini l'ufficio alla luce tremolante: la scrivania contiene solo scartoffie sbiadite e la rastrelliera dei fucili è vuota. Nel retro dell'ufficio ci sono due celle spalancate con una

brandina in ciascuna di esse. Blocchi una delle porte con un pezzo di legno per evitare che si chiuda durante la notte e controlli il tuo alloggio: la brandina è coperta di muffa e ruggine, ma potrai riposare bene per terra. Proprio allora il tuo stomaco inizia a brontolare.
Se hai un Pasto, vai al **146**; altrimenti vai al **276**.

## 115

«Cosa stai combinando?» Art ti afferra per un braccio.
«Niente, mi pareva di avere visto...»
«Hai visto male,» dice Howard, prendendoti per l'altro braccio. «Torna al tuo posto e non dare fastidio ai clienti.»
«Anche io sono un cliente,» protesti tirando fuori l'Invito. «Ho questo...»
«Ora non più!» Art ti strappa di mano il pezzo di carta e lo appallottola (cancella l'Invito dal Foglio d'Avventura).
«Rimani seduto e non combinare altri guai,» ti intima Howard prima di allontanarsi assieme al proprio socio.
Vai al **382**.

## 116

Estrai la Bibbia e la porgi all’uomo che se la rigira tra le mani con aria dubbiosa. «Penso che la parola del Signore potrebbe aiutarti a…» inizi con voce esitante.
«Cos’è? Uno scherzo?» ruggisce il bandito, scagliando il libro tra le fiamme del falò (cancella la Bibbia dal Foglio d'Avventura).
Noti con orrore che il suo gesto non è passato inosservato: la voce di Calvera risuona sopra il crepitio delle fiamme.
«Cosa succede lì? Andate a vedere!»
Subito un gruppo di uomini si avvicina a te. Non c’è tempo da perdere! Spingi da parte quello che ti ha fermato e fuggi.
Vai al **219**.

## 117

Stanco e sudato per la ricerca infruttuosa, ti fermi a riprendere fiato approfittando di un vicolo buio. Appoggiato al muro osservi la gente passare mentre ti gratti il mento e cerchi di metterti nei panni dei due banditi: qual è la prima cosa di cui possono avere bisogno? Munizioni? No, di certo ne avevano una buona scorta per assalire la diligenza di Sanders. Viveri? Neanche, gallette e pemmican costano poco e ingombrano ancora meno.
All'improvviso ti pare ovvio: uno dei due è stato ferito, forse gravemente, cadendo da cavallo! Scartando l'ipotesi che si siano rivolti direttamente a un Doc (troppo alto il pericolo che questi parli), non rimane che una spiegazione: se uno dei due corre il rischio di venire a Chanford sarà di certo per acquistare medicinali!
Decidi di tentare il tutto per tutto e ti apposti davanti alla farmacia più fornita di Chanford, avendo cura di restare nell'ombra. Sei pronto a una lunga attesa e quasi non credi alla tua fortuna quando vedi la porta che si spalanca dopo pochi minuti per fare uscire una figura inconfondibile.
Vai al **354**.

## 118

«Così mi volevi derubare, eh?» schernisci Stevenson, che ti guarda con gli occhi sgranati. «Adesso la vedremo: vuota le tasche senza fare storie»
Stevenson trema di paura e obbedisce: estrae un orologio da taschino legato alla catena, una razione di salsicce e un mucchietto di monete; puoi segnare sul Foglio d'Avventura un Orologio d'Oro, un Pasto e 10 Dollari.
«E' tutto quello che ho,» piagnucola l'ometto, «ora lasciami andare!»
Perquisisci personalmente Mark Stevenson (vai al **331**) o lo lasci andare (vai al **377**)?

## 119

Mentre il sole sorge alle tue spalle lasci il villaggio di Red Eye e ti dirigi verso il deserto. Dopo qualche decina di passi la pista che stai seguendo si biforca. Consulti la mappa della regione e vedi che ci sono due strade, entrambe altrettanto valide, per giungere a Chanford. La prima si inoltra direttamente attraverso il deserto e prosegue in linea retta fino alla destinazione. La seconda, invece, ti porta a costeggiare il deserto lungo il confine fino a Bordertown, ultimo centro abitato prima del Messico, per poi piegare verso nord-ovest.

Se hai la parola d'ordine *Stella di Latta*, vai al **201**. Altrimenti decidi se vuoi sfidare il deserto per arrivare prima alla meta (vai al **362**) o preferisci prendere la via più lunga ma meno pericolosa aggirandolo verso sud (vai al **217**).

## 120

Decidi che è meglio alzare le mani senza fare storie e noti con sollievo che Pierre ti imita.
«Saggia decisione,» commenta lo Sceriffo. «Adesso muovetevi!»
Sempre sotto tiro, vi avviate verso l'ufficio, una costruzione di pietra a metà di Main Street. Giunti lì, venite perquisiti : ti viene tolto tutto l'equipaggiamento, denaro compreso, quindi vieni sbattuto senza troppi complimenti in una cella sul retro; Pierre viene trattato allo stesso modo e presto vi trovate a fissarvi negli occhi attraverso due file di sbarre.
«Floyd, io vado a casa,» dice Metzger, rivolto al vice. «Tu fai buona guardia. Ci vediamo domattina all'alba.»
Il Vicesceriffo, un giovanotto coi capelli rossi e un'aria non troppo sveglia, annuisce stolidamente. Vi dà un'ultima occhiata, quindi va a sedersi nella stanza accanto, i piedi sulla scrivania e la doppietta posata in grembo. Guardi Pierre e gli leggi negli occhi il desiderio di scappare alla svelta: avete davanti a voi alcune ore e Floyd non dovrebbe essere un ostacolo insormontabile.
Vuoi fare uso della Destrezza (vai al **320**), dell'Astuzia (vai al **389**) o preferisci attendere il mattino, sicuro di poter chiarire le cose con lo Sceriffo Metzger (vai al **73**)?

## 121

Mantenendoti in sella al piccolo trotto riesci ad estrarre le monete e mostrarle al macchinista. Solo allora la locomotiva si ferma con un stridere assordante in mezzo alla prateria. Cancella 5 Dollari. Il macchinista è un uomo di mezza età, leggermente stempiato e dal viso sottile.
«Carica il cavallo sul carro del bestiame in fondo,» ti dice, facendo scivolare le monete nella tasca del grembiule. «Poi scegli se vuoi stare in cabina con me o viaggiare nel vagone passeggeri. Ma sbrigati, perché non posso aspettare qui tutto

il giorno!»
Porti la tua cavalcatura al carro di bestiame e, mentre cammini accanto al treno, vedi che c'è anche un vagone blindato della Wells Fargo, agganciato in penultima posizione. Fai salire il cavallo insieme alle altre bestie; il macchinista ti attende nei pressi della locomotiva, tamburellando con le dita sulla fiancata.
Vuoi viaggiare con lui (vai al **179**), andare nel vagone passeggeri (vai al **251**) o provare a entrare in quello della Wells Fargo (vai al **315**)?

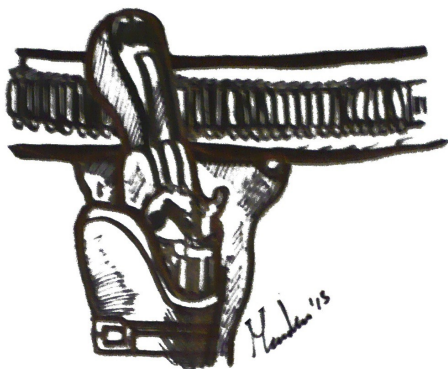
## 122

Ti lasci alle spalle la cittadina di Point Blank e prosegui di buon passo verso Chanford. Il sole tramonta dopo pochi minuti, ma per tua fortuna la luna è alta nel cielo e la pista è ben segnata. Il tuo cavallo prosegue senza incespicare nemmeno una volta e, dopo un paio di ore, arrivi sfinito alla tua meta. Perdi 1 punto di Energia Vitale.
Inspiri a fondo pregustando una buona notte di sonno e, nonostante la stanchezza per il viaggio, sproni l'animale al piccolo trotto. Giunto presso Main Street rallenti e tiri un sospiro di sollievo: ora puoi cercare un posto per dormire.
Vai al **171**.

## 123

Apri il baule e inizi a frugare al suo interno. Il contenuto consiste in oggetti inutili che il proprietario ha raccolto qua e là nei propri viaggi. Scarti rapidamente un teschio di longhorn senza corna, un calumet di argilla spezzato e una vecchia Colt Peacemaker senza cane. Gli unici oggetti utili sono un Poncho Ricamato e un assortimento di Grimaldelli (segna quello che vuoi tenere sul Foglio d'Avventura).
Vai al **426**.

## 124

Ripensi alle parole del vecchio e al cadavere appeso alle travi del soffitto: sei pronto a giocarti il cavallo contro un Dollaro bucato che la chiave della cassetta deve essere addosso a Jim Brandon! Il problema è che nei paraggi c'è anche il vecchio Elias e non sai come potrà reagire.
Vuoi arrischiarti a tornare al saloon (vai al **369**) o preferisci andare a dormire (vai al **311**)?

## 125

Avanzi a lunghi passi verso Steve e lui sembra colto di sorpresa. Arretra di un passo, alza il fucile, lascia partire un colpo che ti manca di poco e inciampa finendo a sedere. In un attimo gli sei addosso, gli strappi l'arma dalle mani e la lanci dentro la miniera. Il vecchio alza le mani a coprirsi la faccia.
«Adesso come la mettiamo?» gli sibili, torreggiando su di lui.
«Lasciami stare,» biascica, fissandoti con odio. «Vattene per la tua strada e io mi dimenticherò di te.»

«Questo mi pare improbabile.» Ti concedi un sogghigno mentre fai scrocchiare le nocche. «Perché difficilmente ti scorderai cosa sto per farti.»
«No,» Il vecchio striscia sul sedere fino all'ingresso della capanna. «Io sono solo un povero e onesto minatore.»
«Però questo non ti impedisce di puntare quel ferrovecchio di fucile contro chi abbia la sventura di passare da qui, dico bene?»
«Scusa, scusa!» Ogni traccia di arroganza scompare dalla sua voce. «Ecco, lascia che ti dia la cosa più preziosa che ho per farmi perdonare: il mio piccone nuovo appena comprato a Chanford.»
Così dicendo allunga la mano dentro al casupola, ne estrae l'attrezzo e te lo porge senza alzarsi da terra; lo afferri e lo soppesi in mano, quindi te lo getti sopra la spalla e torni verso il cavallo. Salti in sella e ti allontani al piccolo trotto (puoi segnare il Piccone sul Foglio d'Avventura).
Vai al **153**.

## 126

«Straniero,» lo Sceriffo è rivolto a te. «Non so cosa tu stia facendo a Red Eye, ma mi auguro tu sia solo di passaggio. Niente di personale, sai, ma preferisco mantenere la quiete in città e, a quanto pare, non sono soltanto gli ubriaconi attaccabrighe come Jeff e i suoi *pards* a disturbare.»
Rimani in silenzio e annuisci, lieto di essertela cavata con una semplice ramanzina da parte di questo vecchio acido.
«Per te le cose sono diverse, negro,» prosegue lo Sceriffo, rivolto a Pierre. «Non mi piacciono i vagabondi, non mi piace il tuo brutto muso e credo che potrei trovarlo sopportabile solo se lo vedessi dietro le sbarre: sei in arresto!»
Vuoi obiettare che Pierre non ha fatto niente di male (vai al **355**) o lasci che il tuo amico venga arrestato (vai al **231**)?

## 127

Fai cenno a Fitzpatrick di procedere attorno alla collina. Non appena si avvia, ti inerpichi sul pendio, cercando di non fare rumore. A metà salita ti fermi per riprendere fiato e tendi l'orecchio; non sentendo niente, torni ad avanzare fino alla sommità. Camminando curvo sulla vetta ti accorgi che il pendio a sud digrada più dolcemente ed è privo di arbusti che possano offrire alcun riparo.
Dalla posizione di vantaggio scorgi, cinquanta metri più in basso, quattro uomini armati, ciascuno con un fazzoletto a coprire il viso. Arretri verso un riparo, ma uno di loro ti vede e richiama l'attenzione dei propri compagni. Gli uomini imbracciano i fucili e ti prendono di mira.
Vuoi affidarti al Tiro con l'Arco (vai al **435**) o all'Agilità (vai al **274**)? Se non hai nessuna di queste Caratteristiche, vai al **419**.

## 128

Ti lasci alle spalle lo sconosciuto senza degnarlo di un secondo sguardo e, ignorando il suo richiamo, cavalchi per quasi un'ora lungo la pista verso ovest. Ti fermi solo quando il sole è tramontato e la temperatura inizia a scendere vertiginosamente. Esamini la mappa della regione ma, senza riferimenti precisi, non capisci a che punto della traversata tu sia. Vedi però che diverse miglia a sud sorge la cittadina di Bordertown: se spronassi il cavallo potresti giungervi in un paio di ore.
Vuoi accamparti qui (vai al **129**) o preferisci voltare a sud verso Bordertown (vai al **400**)?

## 129

Togli la sella al cavallo e lo lasci legato a un saguaro, poi procedi a raccogliere sterpaglia per accendere un fuoco.

Presto le fiamme crepitano allegramente e ti riscaldi le mani intirizzite con un sorriso beato. Ispiri a fondo l'aria frizzante della sera e il tuo stomaco brontola: è ora di cena.
Se hai un Pasto, vai al **295**; altrimenti vai al **145**.

## 130

«Miei cari amici,» esordisci, commosso dall'accoglienza di questi pellegrini, «vorrei poter ricambiare la vostra ospitalità con un piccolo dono.»
«Non è necessario, si schernisce Eliah con un sorriso. «La buona azione è già la ricompensa di se stessa.»
«No, vi prego, io insisto almeno perché accettiate questo piccolo gesto.»
«Va bene,» concede Eliah. «Ma solo perché questa sera sei nostro ospite e non ti vogliamo offendere.»
Non appena estrai il whisky dalla borsa, tutti i presenti ammutoliscono e ti fissano. Rimani interdetto, poi ti fai coraggio e stappi la bottiglia con i denti. Il profumo inconfondibile dell'alcool ti arriva alle narici, più forte di tutti gli altri. Gli uomini continuano a fissarti ma qualcuno comincia a borbottare e presto tutta la gente sta parlando sommessamente.
«Non vi piace il whisky?» domandi a bassa voce.
«No.» La voce di Eliah è bassa, ma severa. «Noi non beviamo alcolici perché il nostro credo non ce lo concede.»
Ti senti avvampare fino alle orecchie. «Vi chiedo scusa, non ne avevo idea.»
«Sei perdonato perché la tua ignoranza e la tua buona fede sono chiare,» acconsente il capo dei Mormoni. «Ma non ti possiamo consentire di restare tra noi. Vai in pace e vai con Dio.»
Senza una parola ti alzi, tappi la bottiglia, raccogli le tue cose e ti allontani dall'accampamento. Procedi per alcuni minuti fino a che non raggiungi un vecchio granaio abbandonato. Un po' rattristato per avere offeso i pellegrini, smonti di sella e ti getti su un cumulo di fieno. Ti addormenti subito, dormendo male, e la mattina dopo ti alzi di pessimo umore. Recuperi 2 punti di Energia Vitale. Dopo esserti ripulito alla meno peggio, rimonti in sella e torni verso il centro di Chanford.
Vai al **132**.

## 131

Rimani immobile davanti a "Vulture" Steve, fissandolo con aria di sfida e tenendo le mani bene in vista. Lui si acciglia ancora di più e attende in silenzio con la sigaretta in bocca. Passano alcuni secondi interminabili, poi il vecchio minatore sputa a terra il mozzicone e scuote la testa con commiserazione. Subito dopo preme il grilletto e nel fianco ti esplode un dolore caldo. Perdi 3 punti di Energia Vitale.
Barcolli con la mano premuta sulla ferita mentre il vecchio ride sguaiatamente. Con la coda dell'occhio lo vedi che ricarica il fucile e capisci che non c'è tempo da perdere.
Arranchi fino al cavallo, ti issi a fatica in sella e dai di speroni per allontanarti il prima possibile.
Vai al **153**.

## 132

Mentre procedi al passo per le vie di Chanford, raccogli le idee per fare il punto della situazione, analizzando a mente fredda gli indizi raccolti durante il viaggio. Hai solo una vaga descrizione dei due banditi e credi che le ferite subite da uno di loro li abbiano costretti a restare in zona; probabilmente qualcuno li ha visti, ma sai che andare in giro a fare domande è il modo migliore per mettere in allarme le persone che si vogliono trovare... e i due saranno già molto cauti.
Sei preso nei tuoi pensieri mentre procedi su Main Street, quando passi davanti a un emporio, molto più grande rispetto a quello di Red Eye. Più avanti c'è una fucina e, sul lato opposto della strada, spicca l'insegna della Chanford Bank.
Se hai una Cassetta di Ferro, vai al **14**; se non la hai, ma hai dei Titoli Bancari, vai al **104**; altrimenti scegli se vuoi entrare nell'emporio (vai al **235**) o proseguire (vai al **356**).

## 133

Vieni colto da un'idea maliziosa, resa ancora più irresistibile dalle mille peripezie che hai affrontato nel venire fino a qui. Con un sogghigno estrai dalla bisaccia i tuoi titoli di scarso valore e li infili nella cassetta blindata, intascando quelli che si trovano al suo interno.

Segna la parola d'ordine *Inganno* e vai all’**82**.

## 134

«Arrestare me?» sbraiti sollevando un pugno. «Vecchio babbeo, fatti da parte oppure...»
Uno boato improvviso interrompe la tua minaccia e il fiato ti esce dai polmoni. Guardi in basso e vedi una chiazza di sangue allargarsi sulla tua camicia: il Vicesceriffo non ha perso tempo e ti ha sparato a pochi passi di distanza, scaricandoti nel fianco entrambe le canne della doppietta.
Crolli a terra e muori pochi attimi dopo, sotto gli occhi severi dello Sceriffo di Red Eye.

# L’imbonitore ti può aiutare!

*135 – Mentre attendi, lo osservi: è un ometto che indossa un cilindro, un monocolo e una giacca di velluto. Vende un tonico rivitalizzante che, a sua detta, dona la resistenza di un longhorn, la forza di un bisonte e l’agilità di un mustang .*

## 135

La mattinata si trascina in una serie interminabile di domande che ricevono risposte sempre più vaghe e imprecise. Stai per gettare la spugna, quando il venditore di una bancarella in piazza ti fa cenno di aspettare.
Mentre attendi, lo osservi: è un ometto che indossa un cilindro, un monocolo e una giacca di velluto. Vende un tonico rivitalizzante che, a sua detta, dona la resistenza di un longhorn, la forza di un bisonte e l’agilità di un mustang. Attendi e, non appena siete soli, l'uomo si china verso di te.
«Ho visto un gigante barbuto che non sembrava troppo allegro,» ti sussurra, senza guardarti negli occhi. «Aveva una bisaccia in spalla ed è andato da quella parte, verso quel vicolo.»
Ringrazi l'uomo e corri nella direzione che ti ha indicato: forse sei ancora in tempo! Imbocchi il vicolo, giri l'angolo e ti fermi di colpo quando vai a sbattere contro qualcosa di massiccio. Barcolli all'indietro, alzi lo sguardo e ti trovi a fissare gli occhi socchiusi di un uomo enorme con capelli e barba color carbone. Alle sue spalle, appena visibile, c'è un cavallo sellato.
«Così tu sei il ficcanaso che va in giro a fare domande su di me,» ringhia, sollevando pugni grossi come zucche.
Vai al **193**.

## 136

Il bandito ti punta contro la pistola, ma tu lo prendi in controtempo saltando verso di lui. Il proiettile ti fischia sopra la testa un secondo prima che tu chiuda le braccia attorno alla vita di Cat. L'uomo crolla al suolo e urla quando cadi sulla sua gamba ferita. Prima che possa reagire, gli afferri la testa con entrambe le mani e la giri da un lato: il collo si spezza con uno schiocco e lui resta immobile.
Vai al **405**.

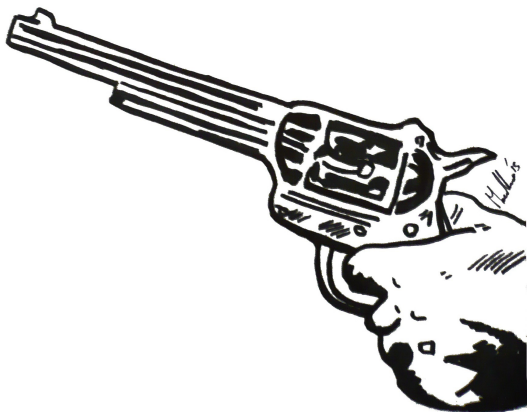
## 137

«Qual è il problema, Lefty? Se posso aiutarti in qualche modo...»
«Si tratta di qualcosa superiore alle mie competenze,» esordisce Lefty, impostando la voce. «In quanto io sono un uomo di pensiero e non di azione. Nella giovinezza ho coltivato parimenti studi umanistici e scientifici, ma non mi sono mai interessato di arti belliche poiché...»
«Ho capito,» lo interrompi. «Ma puoi spiegarmi di che si tratta, possibilmente entro il tramonto?»
«Due uomini mi vogliono rapinare.»
«Bene! Cioè, male. Che altro mi puoi dire di loro?»
«Giungeranno a mezzodì sui propri destrieri neri come la pece, per estorcermi i pochi risparmi accumulati col sudore della fronte...»
«Hai lavorato molto?»
«... dei miei uomini, ovviamente!» riprende Lefty piccato. «Non sono tipo da attività manuali. In verità i miei studi a Filadelfia mi hanno dato modo di conseguire la posizione di Foreman nel Ranch SCAF.»
«Ah, volevo ben dire!» Ti concedi una risatina. «Senti, ma se sei Foreman significa che i tuoi uomini dovrebbero difendere la proprietà...» lasci spaziare lo sguardo sul ranch deserto mentre una persiana aperta sbatte pigramente al vento. «A proposito, dove sono tutti?»
«I vigliacchi mi hanno abbandonato!» sbotta Lefty con voce stridula. «E io sono rimasto solo, novello William Bligh tradito dagli ammutinati!»
«Ma non avevi detto di chiamarti Lefty? Chi è questo William Bligh?»
«Si tratta invero di un noto Comandante della Regia Marina Britannica che...»
«Ve bene,» lo interrompi. «Fai conto che non lo abbia chiesto. Comunque hai tutta la mia comprensione, per quanto nemmeno i tuoi uomini siano da condannare troppo duramente...»

«Ebbene,» Lefty ti guarda speranzoso. «Mi vuoi assistere?» Vuoi accettare (vai al **242**) o rifiutare (vai al **221**)?

## 138

Decidi che non vale la pena di inimicarsi i primi due abitanti del paese che incontri. Ignorando la loro arroganza, ti chini in avanti sulla sella e infili la mano in tasca. «Ditemi voi quanto può valere questa informazione.»
Mort sogghigna mettendo in mostra una dentatura alquanto carente, poi solleva due dita dalle unghie luride e spezzate. «Due dollari, bamboccio.» L'amico gli dà un'altra gomitata. «E due per il mio compare Frank,» aggiunge subito dopo, senza smettere di sorridere.
Quattro dollari è davvero troppo per i tuoi gusti! Accetti di pagare questa cifra esosa (vai all'**88**) o preferisci passare alle maniere forti (vai al **358**)? In alternativa, puoi fare ricorso alle tue capacità: Astuzia (vai al **174**), Armi da Taglio (vai al **290**) o Tiro con la Pistola (vai al **29**).

## 139

«Josè,» sorridi al Messicano. «Devo parlarti.»
«*Que pasa*?» ti chiede lui, mentre infila una mano sotto la camicia e stringe un oggetto.
«Niente, solo di alcuni rumori... curiosi nella notte,» il tuo tono è volutamente allusivo.
Josè si guarda intorno nervosamente, quindi fa un passo indietro portandosi verso il cancello della città. Hans ed Ebenezer interrompono la propria conversazione per seguire la scena e paiono condividere i tuoi sospetti.
«Ragazzi,» dici loro, senza distogliere lo sguardo. «Credo che il piccolo Josè abbia qualcosa da raccontarci.»
«Ci puoi giurare!» Eb compare al tuo fianco con il fucile spianato. «Non muovere un muscolo, mangia-*tortillas* o giuro sulla tomba di mio nonno che ti apro un terzo occhio!»
«Hans,» ordini quindi al grassone. «Corri al cancello sud e chiama lo Sceriffo!»
Il grasso Tedesco sembra capire alla prima e si avvia pesantemente, mentre il vecchio al tuo fianco regge il fucile Sharps puntato verso il viso del Messicano. Josè, dal canto suo, estrae lentamente la mano da sotto la camicia e vi mostra un fischietto di metallo legato a una cordicella. Con deliberata lentezza lo lascia ciondolare sul proprio petto. I secondi passano lentamente, senza che nessuno di voi tre apra bocca.
«Si può sapere cosa succede qui?» La voce dello Sceriffo interrompe la tua riflessione.
«Josè è il traditore,» spieghi, indicando il fischietto appeso al collo del Messicano. «Gli abbiamo impedito di dare l'allarme.»
«Eccellente,» commenta Cypher.
Fregandosi le mani, il massiccio Sceriffo avanza a lunghi passi verso il Messicano.
Vai al **50**.

## 140

Andate tutti e tre verso la barricata e, senza una parola, iniziate a rimuovere i tronchi. Lavorare sotto il sole è faticoso e dopo un paio di minuti stai già sudando copiosamente; un'occhiata ai tuoi compagni ti rivela che anche Casey non se la passa troppo bene, a differenza di Sim che ha ancora fiato per fischiettare un motivetto mentre lavora.

Ti stai giusto chiedendo cosa sia successo a Fitzpatrick, quando risuonano due spari, seguiti da un urlo disperato. Subito dopo un cavallo nitrisce e, da dietro la collinetta, sbucano tre cavalieri a volto coperto che galoppano verso est. Alle loro spalle, con la doppietta fumante in una mano e la pistola nell'altra, c'è Fitzpatrick che corre, rosso in viso. Gli uomini lo distanziano e lui si ferma subito dopo, senza fiato.

«Ti sei incantato?» chiede Casey, ancora chino su uno dei tronchi. «Dacci una mano!»

Ricominciate a sgombrare i binari mentre Fitzpatrick torna verso di voi. Fa ruotare la pistola sul guardamano e la rimette nel cinturone, quindi soffia via il filo di fumo che sale dalle canne della doppietta. Poggia il piede su uno dei tronchi accanto alle rotaie e vi osserva in silenzio mentre terminate il lavoro.

«Erano in quattro,» esordisce l'agente. «I tre che sono scappati più uno che ho beccato. Adesso è buono solo per Boot Hill.»

«Lo vuoi portare fino a Chanford?» chiede stancamente il macchinista, mentre gettate via l'ultimo albero.

«No, no,» ribatte Fitzpatrick, accendendosi un *cigarillo*. «Dicevo così per dire! Il becchino costa, gli avvoltoi sono gratis!» Getta il fiammifero, si batte la mano sulla coscia e ride tenendo il sigaro all'angolo della bocca.

Ora che il pericolo è passato vuoi proseguire sul treno (vai al **417**) o preferisci recuperare il cavallo procedere in sella (vai al **91**)?

## 141

Smonti di sella e leghi il cavallo vicino al mulo dello sconosciuto, poi vai verso di lui e gli porgi la mano, presentandoti.
«Molto piacere,» risponde l'uomo, con una stretta non troppo decisa. «Io mi chiamo Stevenson, Mark Stevenson. Vengo da Chanford e sono diretto a Red Eye,» spiega poi, senza che tu glielo abbia chiesto.
«Accomodati,» ti invita, sedendosi davanti al fuoco. «Stavo giusto arrostendo un po' di salsicce!»
Ti viene l'acquolina in bocca nel vedere i salsicciotti infilzati sugli spiedi che colano grasso mentre Mark li rigira vicino alle fiamme. «Allora,» prosegue lui, senza staccare gli occhi dalla carne. «Cosa mi racconti?»
Vuoi chiedergli il motivo del suo viaggio (vai al **58**), domandargli se sappia qualcosa della diligenza scomparsa dopo aver lasciato Chanford (vai al **299**) o magari chiedergli informazioni sulla sua città (vai al **415**)?

## 142

Avanzi in silenzio fino alla tenda sorvegliata, quindi ti fermi a valutare la situazione: sei a una certa distanza dal resto dei banditi, quindi dovresti avere un minimo margine di errore nel liberarti del guardiano. L’uomo, inoltre, sembra tutto fuorché sveglio e probabilmente vorrebbe solo essere a gozzovigliare con i suoi amici.
Vuoi affidarti alle Armi da Taglio (vai al **312**), al Tiro con l’Arco (vai al **335**), al Tiro con la Pistola (vai al **64**)?
Se non hai nessuna di queste Caratteristiche (o non le vuoi usare), puoi sempre frugare nella borsa: vuoi usare un Poncho Ricamato (vai al **241**) o una Bottiglia di Whisky (vai al **52**)?
Se nessuna delle opzioni precedenti ti soddisfa, vai al **65**.

## 143

Prosegui a tentoni nell'accampamento buio, mentre le grida dei *bandidos* risuonano dietro di te. All'improvviso concepisci un piano disperato. Svolti dietro a una tenda, trovandoti in uno spazio buio, quindi ti butti a terra lanciando un grido.
«*Madre de Dios*! *Maldito*!» urli con quanto fiato hai in corpo imitando la cadenza dei Messicani. Tre degli uomini ti vedono e si avvicinano. «Mi ha colpito ed è scappato da quella parte, *compañeros*,» li avverti, restando sdraiato e indicando l'uscita dell'accampamento. Gli uomini ci cascano in pieno e si avviano di corsa, inseguendo le ombre.
Sogghignando ti alzi in piedi, ti spolveri i vestiti e torni ad addentrarti nel campo. Noti però che alcuni uomini sono rimasti in zona e hanno delle torce: non puoi certo sperare di ingannare tutti con questo trucchetto! Non avendo altra scelta, sollevi il lembo posteriore della prima tenda che trovi e scivoli sotto.
Vai al **353**.

## 144

L’uomo esita un istante stagliandosi contro il cielo azzurro intenso del tardo pomeriggio, e questo gli risulta fatale: incocchi una freccia, tendi la corda fino al massimo consentito dalle tue braccia e scocchi mirando alla macchia colorata formata dal suo poncho. La freccia sibila in aria, poi si pianta profondamente nel petto dell’uomo. L’uomo rantola, barcolla e incespica verso il precipizio.

Per un oscuro scherzo del destino, il bandito riesce ad afferrare proprio il ramo che stava usando per fare leva. Il peso del cadavere finisce di spingere i macigni ammassati in cima alla rupe e ti ritrovi ben presto sotto una frana. Il tuo cavallo, con un ultimo sforzo disperato, ti strappa di mano le redini e arretra verso la salvezza all’esterno; incespichi e fai per seguirlo, ma la pioggia di rocce ti spinge nella direzione opposta. Ti metti in salvo mentre crollano gli ultimi macigni. Un nitrito al di là del muro di rocce ti conferma che il tuo ronzino è sopravvissuto: non può certo seguirti, ma per te non sarà difficile arrampicarti sulla frana e recuperarlo, al momento giusto. Segna la parola d'ordine *Agguato*.

Spazzolandoti la polvere dai vestiti prosegui a piedi e calpesti in qualcosa di molle: è il corpo del bandito che, rimbalzando sulle pareti del canyon, è finito a pochi metri di distanza dalla frana che lui stesso ha provocato. Dopo esserti assicurato che non ci sia pericolo di ulteriori frane, osservi il cadavere. Anche nella semioscurità, ti accorgi che non si tratta di un bello spettacolo: pare una marionetta a cui qualcuno abbia tagliato i fili.

Reprimi un conato di vomito e inizia a frugare nelle tasche dell’uomo, estraendone 5 Dollari; aveva con se anche una bottiglia di whisky (a giudicare dall’odore di alcol mischiato alla puzza di sangue) e un vecchio fucile ad avancarica, ma si sono frantumati entrambi nella caduta. Non trovando niente altro di utile, decidi di affrettarti perché non vedi l’ora di uscire da questo canalone.

Vai al **420**.

## 145

Il tuo stomaco continua a borbottare minacciosamente e tu non hai niente da mangiare. Ti guardi attorno: in mezzo al deserto non puoi certo sperare di procurarti della selvaggina. Mastichi nervosamente un po' di erba secca sperando di placare i morsi della fame, ma hai poco successo. Dopo un'ora circa sei troppo assonnato per preoccuparti della cena e decidi di metterti a dormire vicino al fuoco. Perdi 2 punti di Energia Vitale.
Se hai una Coperta, vai al **57**; altrimenti vai al **442**.

## 146

Seduto sul tuo giaciglio di fortuna, consumi una cena frugale ma tutto sommato nutriente. Raccogli con cura ogni frammento di cibo per non attirare animali durante la notte, dopo di che ti prepari a dormire. Recuperi 1 punto di Energia Vitale.
Vuoi restare sveglio ancora un po' (vai al **250**) o preferisci addormentarti subito (vai al **22**)?

## 147

Gli inseguitori sono troppo numerosi per i tuoi gusti: meglio sfoltire un po' le loro fila! Piroetti su te stesso sfilandoti l'arco dalla spalla e incocchi una freccia. I banditi sono così numerosi e ammassati che non devi nemmeno prendere la mira: il tuo tiro centra il primo inseguitore in pieno petto, facendolo crollare riverso. Prima ancora che l'uomo abbia toccato terra, hai già scoccato una seconda volta colpendo alla coscia un altro avversario. Un terzo colpo fa volare via un sombrero e improvvisamente gli uomini non sembrano più così ansiosi di metterti le mani addosso.
«A terra! A terra, *compañeros*!» urla uno di loro, gettandosi bocconi e cercando copertura nella sterpaglia. Gli altri fuorilegge lo imitano e presto ti trovi a corto di bersagli.
Vuoi aspettare con la freccia incoccata l'occasione di tirare di nuovo (vai al **74**) o preferisci rimetterti in spalla l'arco e correre verso il canyon (vai al **270**)?

## 148

Questo saloon pieno di damerini inamidati non fa certo per te: scivoli oltre i due massicci buttafuori e ti ritrovi all'esterno nel buio della notte. Poco dopo, recuperato il tuo cavallo, percorri Main Street. La fortuna ti assiste perché, fuori città, trovi da dormire in un granaio (recuperi 1 punto di Energia Vitale). Monti in sella, pronto ad agire!
Vai al **132**.

## 149

Monti in sella al cavallo e riparti diretto a ovest, lasciandoti alle spalle il bivacco. La lunga notte trascorsa all'addiaccio ti ha irrigidito i muscoli della schiena, ma presto il movimento regolare della cavalcata, unito al calore del sole che sorge, inizia a sciogliere la tensione.
Il terreno che attraversi si fa via via più verde, con vari ciuffi di vegetazione e presto il deserto cede il passo alla prateria. A metà mattina non hai ancora incontrato nessuno, ma vedi in lontananza alcune basse colline da cui si leva un filo di fumo.
Prosegui senza fretta risalendo il pendio e, quando inizi a scendere sul versante opposto, vedi che la pista ti porterà dritto presso una casupola. Sproni il cavallo e in pochi minuti giungi alla baracca: è una costruzione di legno e dalla porta socchiusa vedi che consta di una sola stanza.
Lì vicino si apre quella che ha tutta l'aria di essere una piccola miniera, con l'imboccatura sorretta da alcune travi e cumuli di detriti nei pressi. Non c'è nessuno in vista, ma non pare un posto abbandonato.
Vuoi fermarti a dare un'occhiata alla capanna (vai al **107**), esplorare la miniera (vai al **328**) o preferisci tirare dritto (vai al **153**)?

## 150

Ti avvicini al fuoco e osservi con attenzione la scena. La luce tremolante dà al viso di Calvera un aspetto sinistro e i suoi lineamenti appaiono ancora più rozzi all'ombra del monumentale sombrero. Il capo dei banditi beve un buon sorso da una fiasca che gli porge un uomo, poi si pulisce il mento con la manica e riprende il discorso.

«Di certo voi *muchachos* vi chiederete come io faccia a sentirmi così sicuro, giusto?»

La tensione è palpabile e tutti gli occhi sono puntati su di lui. Il capo gongola, godendosi ancora per alcuni istanti questo momento.

«È presto detto, *amigos*: ho corrotto una delle sentinelle in servizio ai cancelli della città! Al momento buono si libererà dei compagni di guardia e ci farà segno di entrare. Certo, saremo sempre in inferiorità numerica.» Fa un gesto vago con la mano. «Ma ormai saremo dentro e coglieremo di sorpresa quei *cabrones*!»

«Ma quando dovremo agire?» domanda un uomo seduto in prima fila.

«Oggi stesso,» risponde il Capo, sfoderando un revolver Le Màt e puntandolo verso il cielo. «Un paio d'ore dopo la mezzanotte!»

Una nuova salva di fischi e applausi saluta la fine del discorso: pare che la popolarità di Calvera sia all'apice. Peccato per lui che adesso anche tu sappia del suo piano. Annota la parola d'ordine *Maldito*. Stai per strisciare indietro alla ricerca dei prigionieri quando una mano pesante ti si serra sulla spalla.

«Tu chi saresti?» ti sibila un uomo dalla voce impastata e dall'alito puzzolente di alcool. «Non ti ho mai visto!»

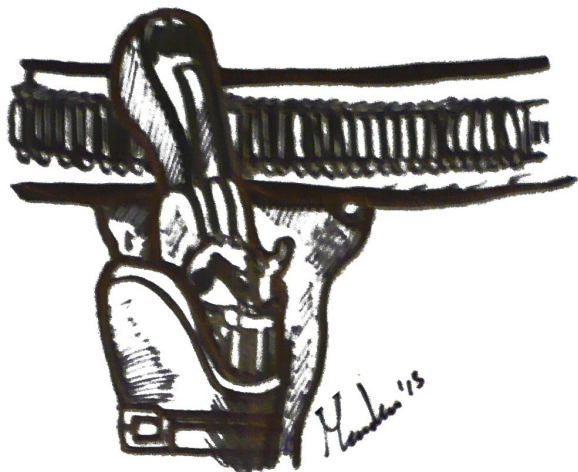
Vuoi affidarti alle Armi da Taglio (vai al **165**), all'Arte della Lotta (vai al **388**), all'Astuzia (vai al **439**) o al Tiro con la Pistola (vai al **64**)?

Se non hai queste Caratteristiche o non vuoi farne uso, puoi provare a distrarre il bandito con una Pepita d'Oro (vai al **3**),

una Bibbia (vai al **116**) oppure una Bottiglia di Whisky (vai al **197**).
Se infine non vuoi o non puoi scegliere una delle opzioni precedenti, non ti resta che dartela a gambe (vai al **219**).

## 151

Ti avvicini al cadavere, lo rivolti con la punta dello stivale e inizi a frugarlo. Il poncho, bucato e insanguinato, non ti può essere di alcuna utilità, ma sotto di esso c'è un tascapane. Lo apri e ne estrai una Bottiglia di Whisky; in una tasca laterale trovi inoltre 5 Dollari (segna quello che vuoi sul Foglio d'Avventura). Il fucile dell'uomo è un ferrovecchio ad avancarica che ha visto tempi migliori e rischia di esplodere ogni volta che viene usato: con una smorfia di disgusto lo scagli in fondo al canyon. Raccogli il magro bottino e prosegui lungo l'altopiano.
Vai al **233**.

# 152

«Benvenuto a bordo, io sono l'agente Fitzpatrick,» si presenta il tuo compagno di viaggio mentre richiude il portellone. «Accomodati pure sui sacchi della posta perché c'è ancora un bel pezzo fino a Chanford.»
Detto questo, ti dà l'esempio lasciandosi cadere con un sospiro soddisfatto sulla cassetta blindata. Tiene la doppietta tra le ginocchia, con il calcio in terra e le canne sopra la spalla sinistra; dal cinturone gli spunta una grossa pistola.
Visto che la conversazione con Fitzpatrick langue, ti guardi intorno. Le uniche aperture, oltre al portellone chiuso, sono le prese d'aria sul tetto, dalle quali vedi solo spicchi di cielo azzurro. La locomotiva fischia, le lame di luce sul pavimento tremolano e tutto il treno riparte a fatica. Ti accomodi meglio sul sacco della posta e studi l'interno del vagone: l'unico particolare degno di nota è la cassetta sotto al sedere di Fitzpatrick: imbullonata al pavimento e chiusa da un massiccio lucchetto.
Le tue riflessioni vengono interrotte da una brusca frenata del treno. Scivoli dal sacco della posta trovandoti col sedere per terra, mentre Fitzpatrick rotola a gambe all'aria in fondo al vagone. Vi rialzate entrambi di scatto e vi scambiate un'occhiata di intesa.
«Questa frenata è stata più brusca di quella per prenderti a bordo,» sibila l'agente, togliendo la sicura alla doppietta. «Non mi piace per niente.»
«Hai ragione,» rispondi a bassa voce. «Usciamo con circospezione.»
Fitzpatrick annuisce e cammina in punta di piedi fino al portellone. Resta in ascolto per alcuni istanti, poi si stringe nelle spalle e lo apre con la mano libera. La porta scorre sui cardini ben oliati e la luce invade lo scompartimento. Sbatti le palpebre e dai un'occhiata da sopra la spalla di Fitzpatrick, ma tutto sembra tranquillo. L'agente della Wells Fargo sbuffa e salta giù dal vagone, facendoti cenno di seguirlo. Stai per farlo quando ti rendi conto che la cassetta è rimasta

incustodita.
«Vai avanti, Fitzpatrick,» dici all'agente. «Io ti copro da qui.»
Se vuoi ricorrere alla Destrezza, vai al **36**; se hai dei Grimaldelli, vai al **370**; altrimenti vai al **418**.

## 153

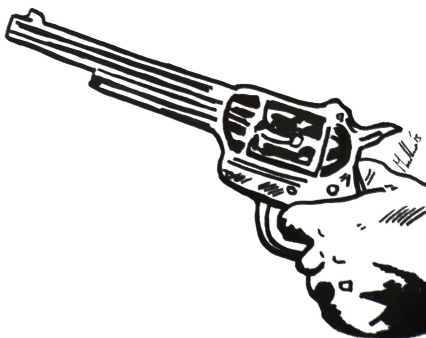
La mattinata del tuo terzo giorno di viaggio trascorre nel modo migliore, con qualche nuvoletta che oscura il sole e un vento leggero che increspa l'erba della prateria. Ti rilassi sulla sella fischiettando "Oh Susanna" e procedi senza fretta fino all'ora di pranzo. In lontananza vedi una sottile striscia sul terreno e mentre ti avvicini capisci che si tratta di una ferrovia; una rapida occhiata alla mappa ti conferma che si tratta della linea per Chanford, una tratta secondaria usata principalmente per il trasporto del bestiame.
A confermare le tue ipotesi, senti un fischio provenire da est e un pennacchio di fumo nero all'orizzonte indica l'arrivo del treno. Subito dopo, socchiudendo gli occhi per non essere abbagliato dal sole, intravedi una locomotiva che arranca sui binari diretta proprio a Chanford.
Vuoi provare a fermare il treno per chiedere un passaggio (vai al **378**) o preferisci lasciarlo correre e continuare in sella (vai al **34**)?

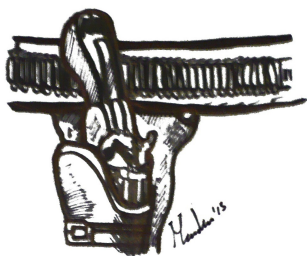
## 154

«È curioso, sai?» dice Eliah accarezzandosi la barba.
«Cosa?»
«Il tuo, per così dire, datore di lavoro: questo Sanders. Ecco, io sono un forestiero, eppure anche dalle nostre parti è un nome conosciuto.» L'uomo sembra pensieroso.
«Conosciuto, con che reputazione?» non puoi fare a meno di domandare.
«È proprio questo il punto: ha una pessima reputazione. È famoso soprattutto perché riesce sempre a trovare un sistema per non pagare i propri incaricati. A volte in maniera pulita, a volte giocando sporco.»
«Ne terrò conto, stanne certo.»
«Sono sicuro che lo farai, quell'uomo è un Mercante che deve essere cacciato dal Tempio!»
«Considerato quanto è pesante, non sarà un'impresa facile!»
Vi guardate negli occhi per alcuni istanti, poi scoppiate a ridere. Quando vi siete ripresi, Eliah si alza e fruga in un baule. Ne estrae poco dopo un sacchettino tintinnante e ti rovescia sul palmo della mano dieci dollari d'argento. Lo guardi imbarazzato e lui si stringe nelle spalle.
«Se devi combattere un mercante, almeno che sia ad armi pari. Vorrei poterti dare di più.»
«Ti assicuro che hai fatto già abbastanza,» ribatti intascando il denaro (segna 10 Dollari sul Foglio d'Avventura). «Grazie di cuore.»
«Prego. C'è altro che devi dirmi?»
Vai al **211**.

## 155

Bordertown sorge al confine con il Messico e, avvicinandoti, ti accorgi che è diversa da ogni altro insediamento tu abbia visitato fino ad ora. La cittadina è circondata da una palizzata e ci sono solo due cancelli, uno a

nord e uno a sud: ti avvicini a quello meridionale e fai un cenno di saluto all'uomo che monta di guardia, appoggiato a un lungo fucile Springfield. È un tizio sulla quarantina e ha il viso arrossato, incorniciato da basette color rame.
«Da dove vieni, straniero?» ti chiede con una smorfia.
«Da Red Eye. Cerco un posto per dormire.»
L'uomo si alza in punta di piedi e scruta l'orizzonte dietro di te. «Non vedo Ranger, Sceriffi o Rurales lanciati al tuo inseguimento. Prendo la tua storia per buona e ti lascio entrare.» Si stringe nelle spalle e si sposta per farti passare. «Il Saloon è in fondo a Main Street, non puoi sbagliare, ma assicurati di pagare subito. Ricorda che a noi non piacciono troppo i vagabondi: non ci creare problemi e noi non ne creeremo a te. Il coprifuoco scatta tra poco e chi viene trovato in giro per le strade fa una brutta fine. Buonanotte.»
Tutto il discorso viene recitato in tono monocorde, come se stesse leggendo una lista della spesa.
La città che si stende dietro al portone è buia e silenziosa, anche se qua e là c'è qualche finestra illuminata. L'uomo di sentinella non sembra un gran conversatore, quindi decidi di entrare in città.
Se hai annotato la parola d'ordine *Maldito*, vai al **324**; altrimenti vai al **271**.

## 156

Ti avvicini alla “Old Nanny” e ti levi lo Stetson per salutare la vecchia signora che sta spazzando. La donna ti rivolge un sorriso, poggia la scopa al muro e si raddrizza massaggiandosi la schiena con una smorfia.
«Buonasera giovanotto,» ti saluta con calore. «Cerchi forse un posto per dormire?»
«Precisamente, signora.» La gentilezza di questa donna è contagiosa. «Mi occorrono un letto comodo e magari una buona colazione. Sono in viaggio da due giorni e ho davvero bisogno di stendermi un po'.»
«Tutte cose che troverai dalla Vecchia Nanny per soli due dollari. Smonta e vieni dentro, che ti preparo subito il letto!»
Se hai una Chiave Numerata, vai al **261**; altrimenti scegli se accettare l'offerta (cancella 2 Dollari e vai al **25**) o proseguire lungo Main Street (vai al **19**).

## 157

I due pistoleri sono ormai lontani all'orizzonte quando finalmente ti concedi di abbassare la guardia. A terra ci sono le pistole dei due e Lefty le sta guardando come se fossero due scorpioni di metallo. Quando le raccogli lui impallidisce.
«Ne vuoi una?» gli chiedi, porgendogli l'arma per la canna. «Nel caso i nostri amici tornassero?»
«Sebbene io sia contro la violenza,» esordisce lui,

soppesando le parole, «ritengo opportuno premunirsi ulteriormente contro ulteriori incursioni di uomini della banca.»
«Uomini della banca?» chiedi incredulo. «Vuoi dire che quei due lavoravano per una banca?»
«Beh... Sì,» Lefty prende la pistola e se la rigira goffamente tra le mani prima di infilarla nella cintura. «La Bank of Red Eye. Il ranch SCAF ha dei grossi debiti e loro sono degli esattori.»
«Io credevo si trattasse di volgari rapinatori,» sibili. «O almeno così tu mi ha fatto credere!»
«Ecco, in verità si tratta di tipologie non dissimili,» ribatte il Foreman, con tono saccente. «In quanto le Sacre Scritture paragonano il prestito di danaro con interesse al furto del tempo e pertanto...»
«Non mi importa un accidente di cosa dicono le Scritture,» gridi, mentre Lefty indietreggia. «Mi stai dicendo che io ho appena aggredito due uomini della banca?»
«In parole povere sì. È grave?»
«Mi chiedi se sia grave? Cosa credi che faranno quei due adesso?»
«Ecco, per prima cosa torneranno a Red Eye, quindi si rivolgeranno a un dottore e alle autorità, non necessariamente in questo ordine.»
«E 'le autorità' sarebbero lo Sceriffo Metzger, dico bene?»
«Precisamente!» Lefty non sembra capire la gravità della situazione, vista l'allegria con cui risponde. «Lo Sceriffo Mort Metzger e il suo aiutante Floyd McCallum, in carica da circa...»
«Lo capisci o no che adesso sono ricercato?» scandisci l'ultima parola fissando il Foreman con occhi sgranati.
«Temo di sì.» Finalmente Lefty pare capire l'enormità di quanto ha fatto. «Se vuoi restare ancora qui...»
Se vuoi, puoi segnare la Pistola rimanente sul Foglio d'Avventura, poi annota la parola d'ordine *Stella di Latta* e vai al **221**.

## 158

Stai percorrendo di buon passo il canalone in direzione nord est, quando sopra di te risuona un colpo di fucile. Vieni colpito alla spalla e barcolli contro la parete. Perdi 2 punti di Energia Vitale. Premi la mano sulla ferita e alzi gli occhi verso la sommità del canyon: il poncho rosso della sentinella spicca come una macchia di sangue sulle rocce scure.
Stringi i denti e riprendi a correre prima che l'uomo abbia ricaricato l'arma. Poco dopo, col fiato corto e le gambe che tremano, arrivi al tuo cavallo. Ti issi in sella con un gemito e lo sproni al galoppo verso la città. Dal canyon, dietro di te, provengono le urla dei banditi.
Vai al **155**.

## 159

Allarghi le braccia. «Posso almeno pagare la cauzione per il mio amico?»
Lo Sceriffo riflette per alcuni istanti, si volta a guardare il corridoio delle celle, quindi riporta lo sguardo su di te. «Sei dollari,» ti risponde. «Prendere o lasciare.»
Se vuoi (e puoi) pagare, vai al **220**; altrimenti vai al **176**.

## 160

Al riparo nel vicolo osservi attentamente il capo dei fuorilegge e gli uomini che lo circondano. Ormai molti dei banditi si sono allontanati, ma al suo fianco ce ne sono ancora due, che sembrano fungere da guardie del corpo. Puoi venire scoperto da un secondo all'altro, quindi devi agire con la massima rapidità.
Vuoi affidarti all'Arte della Lotta (vai al **275**), al Tiro con l'Arco (vai al **161**) o al Tiro con la Pistola (vai al **277**)?
Se non hai nessuna di queste possibilità, vai al **5**.

## 161

Ti sfili l'arco di spalla e incocchi una freccia. Scocchi senza mirare e colpisci al collo uno dei due banditi accanto a Calvera. L'uomo emette un gemito e crolla in avanti; prima ancora che tocchi terra, tu hai già scoccato un secondo colpo verso il suo compagno. Calvera si volta impugnando la pistola, ma la tua terza freccia lo colpisce alla spalla, facendolo piroettare su se stesso per poi cadere in ginocchio. Vai al **337**.

## 162

Guidati dallo Sceriffo Cypher, gli abitanti di Bordertown si occupano rapidamente di feriti e morti. I cadaveri dei banditi vengono gettati su un carro per essere lasciati nella prateria e chi ancora non è morto lo sarà presto, appeso a un patibolo. Lo Sceriffo, una volta riacquistato il controllo della situazione, ti invita a seguirlo nel proprio ufficio.
Sulla scrivania vedi un mucchio di armi sequestrate ai bandidos, oltre al sombrero di Calvera con le monete appese alla tesa. Ti affacci al corridoio delle celle: in una di esse ci sono quattro Messicani insanguinati sdraiati sulle brandine, nell'altra c'è Calvera con il braccio destro appeso al collo. Gli fai un cenno di saluto a cui risponde con un ringhio e torni nell'ufficio.
«Grazie di cuore a nome di tutta Bordertown,» esordisce Cypher, dopo averti fatto accomodare. «Forse non lo sai, ma hai fatto moltissimo per noi questa notte.»
«È stato un piacere,» ti stringi nelle spalle. «Non è che avessi troppa scelta, in fin dei conti.»
Lo Sceriffo annuisce sorridendo ed estrae dalla scrivania un pezzo di carta. Ci scrive sopra alcune righe, lo rilegge muovendo le labbra, quindi te lo passa. Prendi il foglietto e cerchi di decifrare la scrittura di Cypher.
«È una ricevuta per l'incasso della taglia su Calvera,» ti spiega lo Sceriffo in tono di scusa. «Purtroppo non abbiamo modo di pagare una cifra così alta e ti dovrai rivolgere allo Sceriffo di Red Eye o a quello di Chanford. Sono i paesi più vicini a Bordertown.»
«Lo Sceriffo di Red Eye sarebbe Metzger?»
«Sì, proprio lui,» conferma Cypher. «Lo conosci?»
«Non è la persona più amichevole a ovest del Pecos, a quanto pare,» affermi tu evadendo la domanda.
«No, è proprio un grosso bastardo,» ribatte Cypher. «Nemmeno io lo sopporto.»
Vi guardate negli occhi e poi scoppiate a ridere, lieti di condividere la medesima opinione. Ripieghi accuratamente

la Ricevuta di Taglia (segnala sul Foglio d'Avventura) e la metti da parte, sperando di poterla incassare a Chanford.
Se disponi dell'Astuzia, vai al **360**; altrimenti vai al **2**.

## 163

Punti la pistola contro Cat e cerchi di premere il grilletto, ma lui è più veloce. Il proiettile ti raggiunge in pieno petto e tu barcolli all'indietro finendo con la schiena contro le rocce; la pistola ti scivola dalle mani mentre nelle orecchie ti risuona la risata priva di allegria del tuo avversario.
Se hai una Bibbia, vai all'**87**: altrimenti vai al **246**.

## 164

Lo Sceriffo ti guarda per un lungo istante. «Straniero, non appena sei arrivato in paese hai aggredito un cittadino. Poco dopo mi vengono a dire che Jeff e i suoi stanno avendo problemi a causa tua.» Gli occhi gelidi dell'uomo ti scrutano da sotto le sopracciglia cespugliose. «Sei venuto qui a cercare guai?»
«No, Sceriffo. Io sono qui per...»
«Non importa,» taglia corto lui. «Mi spiegherai tutto una volta in cella: ti dichiaro in arresto! Alza le mani e precedimi.»
Pierre spalanca la bocca, poi si riprende e fa un passo avanti. «Sceriffo Metzger, lui non c'entra,» afferma, con voce un po' tremante. «Sono stato io a dare inizio a tutto, ma solo perché Jeff e i suoi mi hanno esasperato!»
Lo Sceriffo si gratta il mento con la mano libera. «Forse mi conviene arrestare entrambi, tanto per essere sicuro di mettere le mani sul vero colpevole. Negro, farai compagnia al tuo amico: venite entrambi con me!»
Vuoi obbedire allo Sceriffo (vai al **120**) o preferisci opporre resistenza (vai al **134**)?

## 165

Senza voltarti, allunghi un braccio e lo passi attorno alle spalle del bandito con fare amichevole. L'uomo esita un attimo, stupito da tanta familiarità; tu estrai il coltello con la mano libera e glielo conficchi nella gola. L'uomo gorgoglia, senti il suo corpo irrigidirsi e fai forza con il braccio per non farlo cadere.
Pochi secondi dopo, quando ormai il bandito ha esalato l'ultimo respiro, ti chini leggermente e poggi a terra il cadavere. Nessuno ti ha visto, quindi scivoli in silenzio verso la parte più buia del campo.
Se hai la parola d'ordine *Agguato*, vai al **254**; altrimenti vai al **222**.

## 166

«Sceriffo,» assumi un tono solenne. «Qui non stiamo parlando di gente che ha rubato un paio di cavalli, stiamo parlando di gente che ha ucciso!»
«Per quanto ne so io, la scorta può anche essere stata uccisa dal postiglione stesso.» Lo Sceriffo si stringe nelle larghe spalle. «Un'ipotesi è buona quanto un'altra.»
«Quindi non intendi prendere iniziative?»
«In verità no, ma tu fai pure e io non ti ostacolerò.» Scopre i denti storti in un sorriso. «Fintanto che rispetterai la legge.»

«Quindi io potrei anche andare fino in fondo a questa faccenda, trovare i due rapinatori e le prove della loro colpevolezza.»
«Potresti.»
«E trascinarli davanti al Giudice di Contea...» lo incalzi.
«La giustizia deve fare il proprio corso.»
«... e una volta lì raccontare al Giudice e alla Giuria come lo Sceriffo non abbia mosso un dito per aiutarmi! Cosa direbbero?»
«Cosa intendi?» Big Bob si muove a disagio sulla sedia.
«Intendo dire che, se verrò lasciato a fare tutto da solo, questa città potrebbe sentire il bisogno di eleggere un nuovo Sceriffo: uno Sceriffo più giovane e attivo.»
«Questa mi sembra una minaccia...»
«Io la vedo più come una promessa.»
«Giovane.» Smith si protende verso di te. «Hai davvero intenzione di proseguire le tue indagini?»
«Sì.»
«D'accordo.» fa cenno a te e ai due aiutanti di avvicinarsi. «Studiamo un piano.»
Vai al **443**.

## 167

Racconti a Eliah la storia del tuo viaggio, iniziando da quando due giorni fa hai letto sul giornale l'annuncio di Sanders. Spieghi di come sei arrivato a Red Eye per cercare Pierre Toussant e di come, dopo averlo trovato, tu lo abbia aiutato a fuggire dagli uomini di Clayton. Il tuo interlocutore ascolta con aria attenta e ti interrompe solo per fare alcune domande ben precise.

Via via che parli, le parole ti escono sempre più spontanee e ti ritrovi a raccontare anche fatti che, per un motivo o per l'altro, avresti dovuto tacere. Eliah rimane impassibile e, se per caso disapprova ciò che hai fatto, non lo lascia vedere.

Quando finisci il racconto, fuori tutto tace: hai impiegato quasi un'ora per narrare le tue avventure.
«La tua è una bella storia,» commenta il vecchio. «Se il resto della tua vita è altrettanto avventuroso, potresti guadagnarti da vivere raccontandolo.»
«Ci avevo pensato, in effetti,» ammetti con una risatina. «Ma ancora non è il momento. Se devo mettermi a scrivere le mie memorie, voglio avere più storie possibile.»
«Ti auguro di cuore di arrivare a quel momento, figliolo.»
Tu ed Eliah vi fissate negli occhi per alcuni istanti, quindi l'uomo si china verso di te e riprende a parlare con tono più serio.
Se hai la parola d'ordine *Stella di Latta*, vai al **410**; altrimenti vai al **154**.

## 168

Improvvisamente un gruppo di cinque uomini irrompe nel saloon. Sono tutti cowboy con l'aria di chi ha appena ricevuto la paga settimanale ed è pronto a bersela fino all'ultimo centesimo. Come a confermare le tue impressioni, il più vecchio, un energumeno dalla barba brizzolata, avanza baldanzoso verso il bancone rovesciando un tavolino.
«Portaci da bere,» sbraita. Le risate dei suoi compari gli fanno eco. «Qualcosa che non sia la solita sciacquatura di piatti!» Il barista alza gli occhi al cielo e posa una fila di bicchierini sul bancone, poi corre a prendere una bottiglia.
Gli uomini si voltano, appoggiano i gomiti al bancone per osservare la sala e uno di loro vede il tuo compagno. «Jeff, guarda,» dice al barbuto. «C'è anche un negro lì!» Pierre stringe le labbra e tamburella nervosamente sul tavolo.
«Cosa è questa novità?» sbotta Jeff. «Adesso entrano anche i negri qua dentro?» A queste parole Pierre si alza a metà dalla sedia con uno sguardo minaccioso.
Vuoi dargli manforte (vai al **404**) o preferisci restare seduto sperando che la situazione non degeneri (vai al **260**)?

## 169

Torni al tuo cavallo, mentre la porta viene chiusa a chiave dietro di te. Sciogli le redini dell'animale e rimonti in sella, pensando a dove potresti riprendere la ricerca di Pierre Toussant. I due vecchi vicino all'abbeveratoio se ne sono andati e l'emporio alle tue spalle è chiuso.
Le uniche due alternative sono procedere su Main Street (vai al **283**) o entrare nel saloon (vai al **223**).

## 170

Dubiti che i vigilanti in una cittadina di frontiera siano troppo amichevoli con i forestieri, quindi scantoni in una stradina ingombra di barili e attendi in silenzio che la ronda sia passata.
Una volta che gli uomini se ne sono andati, torni a passeggiare tenendo le orecchie tese per sentire se arrivano altri scocciatori, ma la città sembra essersi definitivamente addormentata.
Ben presto ti accorgi che ci sono più strade di quanto pensassi e per un attimo hai la sensazione di esserti perso. Alzi gli occhi al cielo stellato per orientarti ma ti congeli quando vicino a te risuona uno sparo, seguito da altri due. Un uomo urla e senti il frastuono di molti cavalli lanciati al galoppo.
«Siamo sotto attacco!» urla una voce di donna. «Sono i *bandidos* di Calvera!»
Come in risposta a queste parole, da qualche parte a nord riecheggia una salva di spari, seguita da altre grida. Alle tue narici arriva l'odore di legna che brucia.
Vuoi tornare di corsa all'albergo per recuperare il cavallo e scappare (vai al **105**) o preferisci vedere se puoi aiutare i cittadini di Bordertown (vai al **206**)?

## 171

La cittadina di Chanford è il più grande insediamento che ti sia capitato di visitare, da quando hai lasciato Red Eye. Nonostante il sole sia ormai tramontato, c'è ancora gente in giro e vedi molte luci accese alle finestre.
Procedi al passo lungo Main Street superando un gruppo di cowboy ubriachi e alcuni ragazzini che rincorrono un cagnolino nero. Nessuno sembra fare caso a te, probabilmente perché qui sono abituati ai forestieri. Poco più avanti raggiungi il centro della città e ti guardi intorno per cercare un alloggio.
Su un lato della strada c'è un gigantesco saloon dal quale proviene una musica assordante. L'insegna dipinta a colori vivaci rappresenta due ballerine che sollevano le gambe e mostrano la sottoveste, eseguendo un ballo francese di cui ti sfugge il nome: il nome del locale è "Bull's Head" e oltre allo spettacolo offre anche ristorazione e alloggio.
Poco oltre vedi quello che sembra un affittacamere: l'insegna sulla porta ti informa che si tratta della "Old Nanny House – 2 dollari a notte" e sotto al portico c'è un'anziana signora che indossa un grembiule ricamato e sta spazzando l'impiantito.
Più avanti ancora la strada procede verso ovest diventando sempre più buia. Probabilmente va verso la periferia di Chanford, dove sono accampati i visitatori con carri e mandrie.
Ormai è buio, sei sfinito per il viaggio e il tuo stomaco brontola rumorosamente: le tue ricerche possono aspettare benissimo fino a domani mattina, tanto più che il tuo datore di lavoro non sembra tipo da saltare pasti.
Vuoi provare ad alloggiare al Bull's Head (vai al **394**), preferisci la Old Nanny (vai al **156**) o vuoi continuare a diritto per cercare qualche sistemazione di fortuna (vai al **19**)?

## 172

Mentre scegli uno dei sacchi più pulito degli altri per usarlo come cuscino, il tuo occhio allenato intravede una scatoletta di legno imbullonata proprio sotto il bancone. La sfiori con le dita e trovi in pochi secondi la levetta per aprirla. Prima ancora di guardare dentro, sai già che si tratta di un nascondiglio per i soldi del negoziante.

La tua deduzione si rivela esatta perché ne estrai 15 Dollari d'argento. Intaschi ridacchiando la somma, pensando che certo nessuno potrà dire che hai commesso un furto (almeno questa volta): il proprietario del denaro ha altro da fare che lamentarsi!

Se hai un Pasto, vai al **146**; altrimenti vai al **276**.

## 173

Prosegui per alcuni minuti alle spalle del gigante, che non sembra averti notato. A un certo punto, vicini alla periferia, si ferma in mezzo alla strada, si guarda intorno e va verso un vicolo. Ti ci infili prima di lui, notando con la coda dell'occhio un cavallo sellato, e ti volti per fronteggiare l'energumeno.

Quando gli sei davanti, lui si limita a fare una smorfia e ti gira intorno, proseguendo per la propria strada. Lo afferri per un braccio e cerchi di fermarlo, ma ti rendi conto che sarebbe più facile sradicare un palo del telegrafo.

«Cosa vuoi?» chiede, voltandosi con agilità inaspettata.

«Dobbiamo parlare,» rispondi, controllando il tremito nella voce.

«E di cosa?»

«Di una certa diligenza, rapinata qualche giorno fa.»

«Sei troppo curioso per i miei gusti.»

Vai al **193**.

## 174

Questi ubriaconi si credono dei gran dritti, ma deve ancora nascere il ranchero alcolizzato che ti dia lezioni di furbizia. Ti appoggi pensosamente al pomo della sella e fissi l'orizzonte, fingendo di parlare da solo: «Ma dove sarà quel bastardo appestato?» Con la coda dell'occhio vedi i vecchi sussultare. «Beh, dovrò prendere una stanza e aspettare i primi morti…»

Mort avanza di un passo. «Di cosa parli, ragazzo? Appestato? Morti?»

Ti scuoti e ti volti verso i due, come se ti fossi dimenticato di loro: «Oh, scusate, avevo dimenticato di dirvelo. Devo trovare Toussant prima che sparga il contagio.» Le facce attonite dei due ti spingono a proseguire, sicuro di te, mentre spari la tua balla col tono più serio possibile. «Quel tipo deve avere preso qualche malattia su al nord, sapete, e io sono stato incaricato dal Dipartimento Federale della Sanità Pubblica di riportarlo indietro, mi capite? Ma se davvero nessuno qui me lo può indicare…»

I due si guardano negli occhi, ogni traccia di supponenza sparita, e confabulano tra loro per alcuni istanti. Ti stringi nelle spalle, appoggiato al pomo della sella, fissi l'orizzonte con studiata indifferenza.

Mort schiocca le dita per richiamare la tua attenzione e ti indica il saloon. «L'unica faccia nuova è quella del negro arrivato due giorni fa. È entrato lì poco fa e spero davvero che esca al più presto!»

Frank stringe con forza i pugni: «Lo sapevo che dei musi neri non ci si può fidare! Vallo a prendere e portatelo via, presto!»

Fingendo di avere fretta di svolgere la tua missione, sproni il cavallo verso il saloon, lasciando Mort e Frank alle loro crisi di panico.

Vai al **223**.

# 175

«Prendilo, è tutto tuo. Bevi anche alla mia salute!»
Lanci la bottiglia a Mark e scoppi a ridere quando si tuffa in avanti con espressione inorridita, per non farla cadere a terra. In qualche modo riesce a salvarla e la stringe tra le mani, dimentico di te. Dopo alcuni istanti di religiosa contemplazione, Stevenson toglie il tappo con i denti e inizia a tracannare il liquido come se fosse acqua fresca; quando si ferma per riprendere fiato, scopri che si è già scolato mezza bottiglia.
«Fossi in te ci andrei piano,» lo ammonisci, senza smettere di sorridere. «Quella non è roba per ragazzini!»
«Buon vecchio bruciabudella,» ribatte Mark, rivolto alla bottiglia. «Quante serate felici passate assieme...»
«Ma mi stai ascoltando?» chiedi incuriosito.
«Caro amico mio, consolazione di tutti i miei problemi!» A quanto pare il whisky è un interlocutore più interessante di te. «Che bello ritrovarti per passare assieme questa fredda serata.»
«Come non detto.» Lasci perdere e ti siedi più comodamente. «Buona bevuta.»
Mark prosegue per alcuni minuti, con sorsi più piccoli ma con lo stesso gusto. Via via che la bottiglia si svuota le sue parole si fanno più confuse e meno coerenti del solito. Quando è finita lo vedi succhiare avidamente dal collo per alcuni istanti, prima di arrendersi e gettarla lontano (cancella la Bottiglia di Whisky dal Foglio d'Avventura).
«Tutto finisce, niente è per sempre...» biascica, fissando il fuoco con occhi spenti. «La carriera di un onesto giocatore viene stroncata senza ragione... maledetto Sceriffo Smith, gli venisse un colpo...» Stevenson dice ancora qualcosa di incomprensibile, quindi cade a faccia in giù sulla sabbia.
«Ti senti bene?» chiedi, ottenendo come risposta un sonoro russare.
Visto che ormai il tuo interlocutore non è più disponibile, decidi che una buona notte di sonno potrà fare bene anche a

te. Ti stendi accanto al fuoco usando la sella come cuscino e ti addormenti non appena chiudi gli occhi. Recuperi 2 punti di Energia Vitale.
Quando ti risvegli il sole è appena sorto. Ti alzi stiracchiandoti nel tepore dell'alba e noti che Mark Stevenson è nella stessa posizione in cui lo hai lasciato la sera prima. Provi a chiamarlo e a scuoterlo dolcemente, ma pare che non sia possibile svegliarlo e certo non hai acqua da sprecare per versargliela in faccia. Sciogli le redini del cavallo e stai per montare in sella, quando ti viene in mente che forse Stevenson ha addosso qualcosa di utile.
Vuoi ignorare questa idea e allontanarti subito (vai al **149**) o preferisci perquisire l'ubriaco (vai al **308**)?

## 176

Ignorando le proteste di Pierre, che ti richiama con un filo di voce, lasci l'ufficio dello Sceriffo a capo chino e ti avvii per recuperare la tua cavalcatura, chiedendoti se non avresti potuto fare qualcosa per aiutare il tuo amico. Forse è meglio lasciarlo dov'è, dato che in ogni caso Sanders gli vorrà parlare, eppure hai l'impressione che quel grassone sorridente possa rivelarsi molto, molto sgradevole. Perso in questi tristi pensieri, monti in sella e ti avvii verso l'uscita dal paese.
Vai al **119**.

## 177

Ti lasci cadere in silenzio sull'ignaro Sceriffo, fermo a pochi passi dalla soglia. L'uomo crolla con un grugnito sotto il tuo peso e senti con piacere lo schiocco di un osso che si rompe. Il suo corpo attutisce la caduta e ti rialzi senza un graffio.
Ma la tua gioia è di breve durata perché, ritto in piedi nell'androne, vedi il Vicesceriffo Floyd che ti punta contro la doppietta. Per un lunghissimo istante vi fissate in perfetto silenzio, poi lui sembra svegliarsi. Alzi una mano e fai per dire qualcosa, ma lui preme entrambi i grilletti.
A una distanza così breve, la scarica di piombo ti falcia come una spiga di grano.

## 178

«Dieci dollari per aprire questa cassettina?» sbotti di rimando. «Ma è un furto!»
«È il costo di quello che mi chiedi.» Il fabbro incrocia le braccia sul torace massiccio. «Il furto lo ha commesso qualcun altro e il mio è un lavoro faticoso.»
«Lo è perché tu pensi di farlo a martellate: vuoi sfasciare la cassetta per aprirla.»
«Straniero, sono un fabbro: come altro dovrei lavorare?»
«Ci sono sistemi più eleganti,» abbassi la voce. «Qui basta un punteruolo sottile, piegato ad angolo retto a mezzo pollice dall'estremità.» Glielo mostri col dito indice. «Il gioco è fatto!»
«Potrebbe funzionare.» L'uomo aggrotta la fronte. «Però dovrei rovinare il punteruolo.»
«E tu comprane uno nuovo!» Allarghi le braccia esasperato. «Ti costerà certo meno di dieci maledetti dollari!»
«Mi hai convinto. Dammene cinque e te la apro!»
Vuoi fare aprire la cassetta al fabbro (cancella 5 Dollari e vai al **383**), entrare nell'emporio (vai al **235**) o proseguire su Main Street (vai al **356**)?

## 179

Ti affretti verso la cabina della locomotiva e il macchinista sale dopo di te con un grugnito. In piedi vicino alla caldaia, appoggiato a una pala, c'è un uomo di colore che indossa una tuta da lavoro sporca di carbone.
«Sim, abbiamo un passeggero,» gli dice il macchinista. «Per caso hai bisogno di una mano per spalare carbone fino a Chanford?»
«No grazie,» ribatte il nero. «Ce la faccio da solo.» Poi ti porge la mano. «Piacere di conoscerti. Io sono Simeon, ma tu chiamami pure Sim.»
Nel frattempo il macchinista si guarda intorno scrutando la prateria, estrae dalla tasca un orologio, lo osserva per alcuni istanti, lo mette vai con una smorfia e comincia a manovrare le leve vicino alla caldaia. Il calore di questo spazio angusto ti fa girare la testa e dopo pochi istanti senti il bisogno di sederti su un mucchio di carbone, il più lontano possibile dalla fornace.
«Ecco, bravo,» approva l'uomo, senza nemmeno voltarsi. «Siediti lì e non toccare nulla. Fosse per me ti farei spalare carbone fino a Chanford, ma visto che hai pagato...»
Sim ti fa l'occhiolino. «Non prendertela,» sussurra, chinandosi verso di te. «Casey non sopporta di essere in ritardo, ma non ce l'ha con te.»
«E muoviti con quella pala,» ringhia il macchinista.
Il fuochista si volta di scatto, inizia ad alimentare la caldaia e il treno riparte con un cigolio lamentoso. In breve state viaggiando di nuovo alla volta di Chanford e ti sporgi da un finestrino per goderti la brezza fresca. Provi un paio di volte a fare conversazione, ma i tuoi compagni di viaggio sembra troppo assorto nello studio di leve e lancette per risponderti con più di semplici monosillabi.
Il dondolio del treno è rilassante e, nonostante il rumore e il puzzo, scivoli in un piacevole dormiveglia. Sei strappato al tuo sonnellino quando una frenata brusca ti fa rotolare in avanti sul pavimento di ferro della cabina. Rialzandoti a

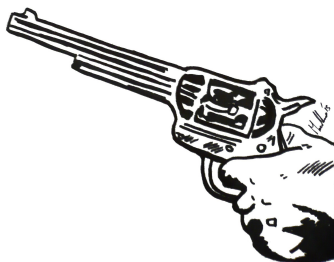
fatica, senti le imprecazioni di Casey.
«Maledizione! Non di nuovo!» sbraita, torcendosi il cappello tra le mani. «Ma come faccio ad andare avanti così? Come faccio?»
Guardando fuori dal finestrino capisci subito cosa lo abbia fatto infuriare: a meno di cento metri da voi c'è una barricata fatta di tronchi d'albero in mezzo ai binari. Intanto i passeggeri del vagone sono usciti e si stanno chiedendo a cosa sia dovuta questa nuova fermata; tra loro noti anche l'agente della Wells Fargo, che sta chiudendo la porta del vagone blindato: è un uomo tarchiato che indossa un completo blu scuro e impugna una doppietta.
Sim ti dà una gomitata nella costole. «Ecco quel piantagrane di Fitzpatrick,» sbuffa. «Mi gioco la pala nuova contro un Dollaro bucato che avrà da ridire perché ci siamo fermati! Come se avessimo avuto scelta...»
Quasi a confermare le parole del fuochista, Fitzpatrick avanza pesantemente verso di voi. La sua faccia da mastino non lascia trapelare alcuna emozione, ma sei pronto ad aspettarti il peggio.
Vai al **108**.

## 180

«Mi dispiace, Esmeralda,» rispondi addolorato. «Davvero non posso fare nulla per aiutarti. Se vieni con me a Bordertown potremo parlare con lo Sceriffo e…»
«No!» sbotta la ragazza, ricominciando a piangere di rabbia. «Lo Sceriffo non aiuta noi poveri *peones* e nessuno ha il coraggio di affrontare i *bandidos*!»
«Ascolta, non la prendere così, vieni con me a Bordertown e troveremo una soluzione al tuo problema.»
Esmeralda non ti dà retta e corre via piangendo. Sospiri sconsolato vedendo la sua sagoma esile allontanarsi nel buio del crepuscolo, quindi procedi verso Bordertown.
Annota la parola d’Ordine *Hermano* e vai al **155**.

## 181

Corri piegato in due usando i massi come copertura e ti sposti su un lato della conca. Da dietro il riparo senti i passi stentati di Cat e capisci che ti ha perso di vista. Dopo una sessantina di piedi ti fermi e arrischi un'occhiata oltre le rocce: Cat è abbastanza lontano, girato di fianco e pare non sapere dove ti trovi.

Vuoi fare ricorso al Tiro con l'Arco (vai al **18**), alla Destrezza (vai al **10**) o preferisci uscire allo scoperto (vai al **62**)?

## 182

«Perché aspettare?» domandi sorridendo. «Fallo subito!»

Smith sbatte le palpebre. «A che scopo?»

«Digli che c'è stato un disguido, che lo avete fermato per sbaglio e che può andare, a patto che non lasci la città. Restituiscigli il cavallo e anche i bagagli.»

«Ma ho entrambi gli aiutanti fuori combattimento,» obietta Smith. «La prima cosa che farà Hutch sarà tornare uccel di bosco!»

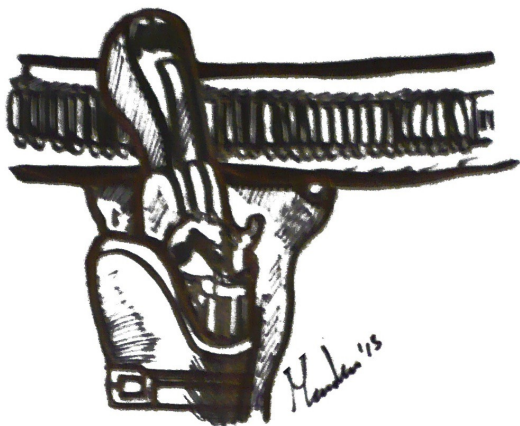
«Ed è proprio quello che vogliamo!»

La comprensione si fa strada sul volto rugoso dello Sceriffo. «Perché tu lo seguirai!»

«Esattamente. Sarà lui a condurmi da Cat Stevens!» concludi, dando un'occhiata al corridoio delle celle.

Vai al **330**.

## 183

Estrai dalla sacca il mazzo di carte assieme al denaro e vedi gli occhi di Stevenson accendersi di cupidigia. Mark ti si avvicina camminando goffamente a quattro zampe e sibila, sempre tenendo il *cigarillo* tra i denti: «Dai le carte!».
Sorridendo del suo entusiasmo, mischi le carte e inizi a servire. Stevenson, seduto a gambe incrociate davanti a te, si fa improvvisamente serio e le osserva con attenzione. «Si apre con una coppia vestita,» ti ricorda a mezza bocca. «Massimo rilancio un Dollaro e come tetto... la capienza delle nostre tasche!» Il tono con cui recita questa cantilena è quello di qualcuno che è abituato a ripeterla spesso.
Se disponi della Destrezza, vai al **326**; altrimenti vai al **15**.

## 184

«Pierre,» esordisci tornando verso il *Maître*. «La Rosa del Cimarron mi ha chiesto di essere suo ospite.»
«Capisco, *Monsieur*,» ribatte l'uomo, incamminandosi a piccoli passi verso le scale. «Da questa parte.»
Lo segui al primo piano, lungo il ballatoio e in uno dei

corridoi laterali. Mentre procedete in silenzio non puoi fare a meno di notare il lusso sfrenato di questo posto, che ti ricorda quello di Sanders Mansion. Giunto in fondo al corridoio, il *Maître* bussa a una porta; dall'interno proviene una voce di donna e Pierre apre l'ingresso facendosi da parte. Gli elargisci un sorriso di sufficienza ed entri.
Mentre la porta si richiude dietro di te, hai modo di guardarti attorno: quello che da fuori sembrava un semplice camerino è in realtà una stanza molto più ampia che funge anche da camera da letto. Seduta davanti a un tavolino con specchio a cornice c'è la Rosa del Cimarron in persona. Vedi la sua chioma rossa su un manichino accanto al letto e noti con disappunto che è bruna. La donna si è tolta i guanti lunghi e le scarpine col tacco, ma indossa ancora il busto e si sta ripulendo il viso dal trucco. Trascorrete alcuni istanti in un silenzio imbarazzato fissandovi nello specchio.
«Allora?» sbotta lei. «Sei imbalsamato o cosa? Avvicinati. Non mordo, di solito.»
«Eccomi, eccomi» Muovi un passo verso di lei.
«Oh, finalmente! Scioglimi i lacci del busto. Con delicatezza.»
Ti senti avvampare fino alla radice dei capelli e abbassi il capo per non farlo vedere. Con dita goffe inizi a sciogliere i lacci del corpetto. Ci impieghi quella che sembra un eternità, ma alla fine la donna si libera con stizza dell'indumento e si gira verso di te indossando solo la sottoveste. Si alza sorridendoti con aria sfacciata e ti accorgi che, senza tacchi, ti arriva a malapena al petto.
La Rosa del Cimarron si dirige ancheggiando verso un mobiletto e si assicura di strusciartisi addosso quando ti passa accanto. Poco dopo torna con una bottiglia di champagne e due bicchieri di cristallo. Con movimenti ben misurati riempie entrambi i calici e te ne porge uno.
«Al nostro incontro,» sussurra, portando alle labbra il proprio bicchiere.
Se disponi della Destrezza, vai al **26**; altrimenti vai al **397**.

## 185

Rimani immobile mentre i tre assalitori si preparano allo scontro. Ti sposti in modo da essere esattamente tra la Rosa del Cimarron e i due buttafuori; fingi di guardare Art e Howard, ma approfitti dello specchio per tenere d'occhio la ballerina. Subito dopo, infatti, la donna porta indietro il braccio e ti scaglia contro la bottiglia. Senza voltarti ti abbassi: il proiettile centra in pieno petto Howard.
L'uomo barcolla verso la parete con un grugnito e tu scatti verso l'uscita. Schivi con una finta il placcaggio di Art e un attimo dopo sei nel corridoio. La Rosa del Cimarron urla qualcosa e tu corri verso le scale; passi pesanti alle tue spalle ti dicono che gli assalitori non sono lontani, ma il vantaggio che hai è più che sufficiente.
Corri giù per le scale nella sala semideserta, sfrecci accanto al *Maître* allibito e infili la porta delle cucine. I locali sono vuoti e li attraversi stando curvo tra i banconi fino all'uscita sul retro. Una volta fuori, respiri di sollievo sapendo che difficilmente ti seguiranno all'esterno. Recuperi il cavallo e prosegui con più calma verso l'affittacamere.
Una volta giunto alla “Old Nanny” ti accorgi con disappunto che la porta è chiusa. Ti sporgi dalla sella, ma non vedi luci alle finestre. Imprecando contro la cattiva sorte, prosegui nella notte fino alla periferia della città. Lì trovi una vecchia stalla abbandonata e decidi che va benissimo, certamente meglio di un saloon pieno di ballerine disoneste e buttafuori violenti. Pochi minuti dopo essere sceso di sella, sei addormentato su un mucchio di paglia. Recuperi 2 punti di Energia Vitale. Monti sul tuo fedele cavallo e riparti diretto verso il centro di Chanford.
Vai al **132**.

## 186

«Senti Martin,» lo apostrofi, abbassando la voce. «Credo di

potermi fidare di te. Ho da dirti una cosa.»
«Parla pure,» ti dice lui facendosi serio.
«Questa notte i bandidos di Calvera attaccheranno Bordertown grazie all'aiuto di un traditore,» spieghi tutto d'un fiato. «Lo Sceriffo Cypher mi ha chiesto di indagare. Vuole che Calvera entri in città credendo di avere via libera, per poi tendergli un'imboscata e annientare la sua banda.»
«Per la barba di San Patrizio!» esclama Martin. «Come sei arrivato a scoprire tutto questo?»
Racconti rapidamente all'Irlandese il tuo incontro con Esmeralda e la tua incursione nel campo dei bandidos per salvare suo fratello. Il tuo interlocutore ti guarda con occhi spalancati e senti che la sua stima verso di te cresce sempre di più, soprattutto quando gli narri della tua fuga rocambolesca.
Finisci il racconto in pochi minuti, spiegandogli che a momenti qualcuno dovrebbe fare un segnale per dare il via all'assalto.
«Sembra incredibile,» commenta il tuo amico. «Eppure se lo Sceriffo ti ha dato la sua stella avrà avuto delle buone ragioni! Visto che i traditori non siamo noi, deve trattarsi di chi sorveglia il cancello nord. Chi è di turno stasera?» Fa una pausa per riflettere. «Vediamo: c'è il vecchio Eb, poi c'è quel grassone mangiacrauti di Hans e... Josè il Messicano!»
«Sospetti di questo Josè?» chiedi, nel vederlo trasalire.
«Sì, sospetto di lui,» ammette Martin. «O per meglio dire: non sospetterei mai di Ebenezer Farr o Hans Smith. Il primo è un vecchio colono che da giovane ha fondato Bordertown, il secondo è arrivato un anno fa dalla Germania e ancora non conosce nessuno. Deve essere Josè!»
«Cosa suggerisci di fare?» domandi quindi, spostando lo sguardo dalla prateria all'interno della città.
«Uno di noi deve andare al cancello nord per avvisare lo Sceriffo Cypher, prima che sia troppo tardi!»
Sei d'accordo con Martin (vai al **406**) o credi che non sia una buona idea (vai al **329**)?

## 187

Arretri verso la porta camminando molto lentamente e aguzzando la vista nell'oscurità. Ti pare di intravedere una sagoma curva che corre lungo il pianerottolo, ma non ne puoi essere sicuro. Quando ormai sei in salvo sulla soglia e la fresca aria della notte ti accarezza le spalle, senti un'ultima volta la risata del pazzo, ma pare che provenga da un'altra stanza. Ti volti e corri verso il tuo cavallo, ancora fermo in mezzo alla strada.

Ormai è troppo tardi per ripartire e devi trovare un posto per passare la notte: vuoi andare all'emporio (vai al **114**) o all'ufficio dello Sceriffo (vai al **96**)?

## 188

La corda tesa ti centra in pieno petto e vieni sbalzato dalla sella. Atterri di schiena nella polvere e rimani stordito per alcuni secondi, con i polmoni che si rifiutano di inspirare. Perdi 2 punti di Energia Vitale. Una risataccia proveniente dall'alto ti dà la forza per rialzarti.
Risali zoppicando il pendio su cui era appostato il gigante e lo vedi allontanarsi al trotto sulla stradina in basso, tirandosi dietro anche il tuo cavallo! Scuoti il capo e scendi dall'altura, mettendoti sulle sue tracce. Provi dolore a respirare, ma presto lui starà peggio di te…
Vai al **421**.

## 189

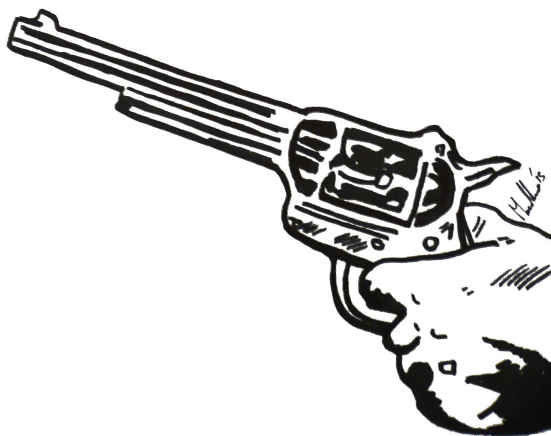
«Chi? Io?» Ridi in faccia al vecchio. «Non ci penso nemmeno: ho imparato che in una bocca chiusa non entrano mosche!»
«Hai imparato bene, mio giovane amico.» Elias si accarezza la barba lurida. «Meglio di quanto tu non pensi. Jim e Jeb, a loro sì che potrebbero fare comodo i tuoi insegnamenti.»
«Senza offesa, ma credo che per loro sia tardi ormai...»
«Eh? Oh, certo che è tardi. Ormai sono tutti e due a dormire,» sogghigna il vecchio. «Intendevi questo, non è vero?»
«Già, saranno di certo molto stanchi. Ora che ci penso anche io sarei un po' stanco. E poi l'ora di cena è passata da un pezzo... »
«Ma perché non lo hai detto prima?» ti chiede Elias con tono di rimprovero. «Ho giusto pronta una bella cenetta... e non tollero un rifiuto!» la sua voce si abbassa a un sibilo.
«Veramente non vorrei approfittare…»
«Non tollero rifiuti!» Le parole sono scandite bene.
Vuoi accettare (vai al **78**) o rifiutare (vai al **349**)?

## 190

«Jim, sei tu?» Dal piano di sopra risuona la voce aspra di Elias. «Cosa diavolo stai facendo?»
Senza perdere altro tempo, frughi il cadavere. L'operazione non è semplice perché sei al buio e i suoi vestiti sono ridotti a un mucchio di tessuto sfilacciato. Alla fine trovi quello che cercavi: una chiave di ferro appesa al collo del morto con una cordicella. Dai uno strattone e rabbrividisci quando senti lo schianto del teschio che si stacca e rotola via.
«Aspetta Jim.» Ora la voce di Elias è più vicina. «Vengo a vedere.»
Al primo piano si accende una luce e dei passi si avvicinano lungo il corridoio. Stringi in pugno la chiave di ferro, ti alzi a metà e corri curvo verso l'uscita. Solo quando sei fuori ti fermi col fiatone, mentre dall'interno del saloon proviene ancora una volta la voce di Elias.
Ti allontani di buon passo tornando verso il tuo giaciglio. Adesso ne hai davvero abbastanza di avventure e vuoi solo riposare. Elias non sembra averti seguito, quindi ti siedi e infili la chiave nella serratura. Giri con estrema cautela e alla fine senti lo scatto del meccanismo.
Sollevi il coperchio ed esamini il contenuto della cassettina, deluso nel trovarvi solo dei pezzi di carta; li sfogli rapidamente alla luce della luna e capisci che si tratta di Titoli Bancari (segnali sul Foglio d'Avventura al posto della Cassetta di Ferro). Soddisfatto solo in parte dal ritrovamento, ti corichi per dormire.
Vai al **22**.

## 191

Incuriosito, decidi di attendere l'evolversi degli eventi. Il piccolo Messicano si guarda attorno, quindi estrae un fischietto di metallo dalla camicia e ci soffia dentro. Subito dopo sfila un coltello dallo stivale e si getta addosso al

vecchio Ebenezer: l'uomo fa appena in tempo a sollevare il fucile prima di essere colpito alla gola, poi crolla in ginocchio mentre la sua barba candida si tinge di rosso. Lo Sceriffo si volta imprecando e fa per intervenire, quando improvvisamente nella prateria risuonano grida e spari: i *bandidos* di Calvera sono entrati in azione!
Josè salta addosso a Hans che è disarmato mentre Cypher si getta al riparo. Subito dopo dal cancello irrompe un fiume di uomini armati e urlanti. In testa al gruppo riconosci la figura di Calvera che incita i propri bandidos agitando una torcia accesa. Ti tuffi all'indietro nel vicolo e mediti sulla tua prossima mossa, mentre la banda si divide lungo Main Street.
Vuoi approfittare dell'occasione per allontanarti dalla battaglia e recuperare il cavallo (vai al **105**) o preferisci aggredire il capo dei banditi (vai al **160**)?

# Lo Sceriffo Cypher

*192 – «Vieni nel mio ufficio,» ti ordina, voltandosi a metà per indicare la porta dietro di sé.*

**192**

Questa gente, per quanto rude e inospitale, non merita di finire vittima di un volgare brigante come Calvera. Ignorando la stanchezza e i morsi della fame, percorri tutta Main Street passando oltre il saloon e ti fermi davanti all'ufficio dello Sceriffo.
«C'è nessuno?» chiedi, senza nemmeno scendere di sella.
La porta si spalanca quasi subito e ne esce un uomo alto e ben piantato che porta sul petto una stella di latta. È completamente calvo, ma ha il viso coperto da barba e baffi color ruggine. Lo Sceriffo infila i pollici nel cinturone e ti osserva con aria severa. «Sono lo Sceriffo Cypher. Cosa vuoi, straniero? Spero per te che sia una cosa importante.»
«Lo è,» confermi con tono grave. «Ho scoperto che i bandidos di Calvera attaccheranno questa notte!»
Lo Sceriffo spalanca gli occhi quando sente il nome. «Vieni nel mio ufficio,» ti ordina, voltandosi a metà per indicare la porta dietro di sé. «Se quello che dici è vero, dobbiamo parlare con la massima urgenza!»
Detto questo, l'uomo ti dà le spalle e torna dentro. Smonti di sella e lo segui. Una volta all'interno, ti fa accomodare a un tavolo e si siede davanti a te fissandoti negli occhi. Consapevole del fatto che ogni minuto perso può essere prezioso, gli racconti rapidamente di come hai incontrato Esmeralda e di come questa ti abbia convinto a entrare nel campo dei bandidos. Cypher annuisce mostrandosi colpito quando gli racconti delle mille difficoltà che hai affrontato e scuote il capo incredulo quando gli racconti del traditore.
«Hai fatto molto per Bordertown,» ti dice, con un sorriso sincero. «Non immagini quanto! Purtroppo in questa città non ho nessuno che mi aiuti a fare rispettare la legge.»
«Ma io ho visto una sentinella all'ingresso sud e probabilmente ce ne sono delle altre a nord.»
«Giusto,» conferma Cypher. «Ma si tratta di cittadini volontari armati, non di miei Vicesceriffi. Senza contare che, come mi hai già detto, tra di loro c'è anche un

traditore.»
«Nessuno ha prestato giuramento per aiutarti?»
«Per la verità il vecchio William lo aveva fatto, tre anni fa.» Lo Sceriffo fa una pausa e stringe le labbra. «Era un duro che non aveva paura di niente, soprattutto dopo il terzo bicchiere della mattinata.»
«Conosco il tipo.»
«Un giorno era di pattuglia presso una *hacienda* a poche miglia da qui ed ebbe la sfortuna di sorprendere tre uomini di Calvera intenti a rapinare i *peones*. Mise mano al ferro da tiro e cercò di arrestarli.»
«Immagino come sia finita,» annuisci, in tono comprensivo.
«Fu uno dei contadini a raccontarmi come andò.» Cypher sembra non averti sentito. «William abbatté uno degli uomini, ma gli altri due lo ferirono e lo disarmarono. Stavano per finirlo, ma uno di loro pensò bene di correre a chiamare Calvera. Il mattino dopo guidai un gruppo di volontari verso la *hacienda*: trovammo William crocifisso alla ruota di un carro e scotennato. Era stato Calvera in persona a farlo, come avvertimento. Da allora nessuno ha più voluto farmi da aiutante, anche se alcuni volontari sorvegliano i cancelli.»
«Allora cosa possiamo fare?» chiedi, dopo qualche attimo di riflessione.
«Io intendo difendere la mia città, costi quel che costi,» esclama lui alzandosi in piedi e battendo i pugni sul tavolo. «Tu puoi anche andare se vuoi. Come ti ho detto, ti sono già debitore e non intendo coinvolgerti… a meno che tu non ne senta il bisogno!»
Vuoi aiutare lo Sceriffo Cypher a difendere Bordertown (vai al **39**) o preferisci declinare l'offerta (vai al **252**)?

## 193

L'energumeno digrigna i denti e lascia cadere a terra le bisacce. Deglutisci e fai un passo indietro, preparandoti a

difenderti.
Se hai la parola d'ordine *Sorveglianza*, vai al **72**.
Altrimenti scegli se ricorrere all'Arte della Lotta (vai al **296**) o, se ne hai una, estrarre la Pistola (vai al **239**).
Se non hai né la parola d'ordine, né la caratteristica, né l'oggetto in questione, vai al **262**.

## 194

Estrai il coltello e ti cali i pantaloni fino alle caviglie. Noti con orrore che la carne, attorno ai due forellini lasciati dai denti, si sta già gonfiando mentre assume un colore malsano. Stringi i denti e incidi a fondo la ferita, facendo una croce su ciascun foro, quindi ti chini e inizi a succhiare il sangue per poi sputarlo da una parte.
Prosegui per alcuni minuti, inizi a tremare e la fronte ti si imperla di sudore, quindi cadi sdraiato nella sabbia, mentre il coltello ti scivola tra le dita.
Volti il capo di lato, troppo debole per rialzarti, e vedi il serpente che ti fissa a pochi metri di distanza. Per un attimo credi che voglia tornare alla carica, poi per fortuna pare cambiare idea e striscia verso l'ombra di una roccia vicina. Rimani sdraiato ancora alcuni minuti, ben sapendo che ormai una parte di veleno ti è entrata in circolo. I brividi aumentano, con l'aggiunta di crampi e nausea. Perdi 4 punti di Energia Vitale.
Capisci presto che se non ti alzi ora non lo farai mai più. Ti ci vuole uno sforzo disumano per metterti a sedere e uno ancora più grosso per issarti in piedi, i calzoni ancora alle caviglie.
Tutto il deserto gira intorno a te ed è solo con estrema lentezza che riesci a chinarti per tirarti su i pantaloni. Respiri a fondo ancora un po', poi raccoglie le tue cose e barcolli verso il cavallo.
Vai al **149**.

## 195

«Un momento, Sceriffo.» Alzi bene le mani per richiamare la sua attenzione. «Non saltate tutti a conclusioni affrettate: io sono dalla vostra parte!»
«In che senso?» sbotta Smith, mentre i suoi aiutanti si avvicinano.
«In questo,» esclami, estraendo il foglio firmato da Cypher e sventolandoglielo davanti al naso. «Anche io sono dalla parte della Legge!»
Smith ti strappa di mano la ricevuta e la legge borbottando, mentre i suoi assistenti si guardano imbarazzati. Arrivato in fondo alla pagina, scuote la testa e ricomincia la lettura, questa volta sillabando a voce alta. Immobile a braccia conserte, aspetti sorridendo che abbia terminato.
«Qui dice che sei responsabile per l'arresto di Calvera,» esclama il vecchio con voce strozzata. «Calvera in persona!»
«A quest'ora ormai è cibo per corvi,» confermi, con tono di sufficienza. «Se Cypher è competente solo la metà di quello che sembra.»
«Conosco Adrian Cypher, è un bravo ragazzo. Quel mangia-*tortillas* di Calvera ha certo smesso di scalciare appeso a un patibolo molte ore fa. A quest'ora lo avranno già portato a Boot Hill.»
«Non ne sentiremo la mancanza. Ora siete convinti che io sia dalla vostra parte?»
«Certo, questo cambia tutto.» Smith ripiega la ricevuta e la infila in mezzo alle altre scartoffie. «Quando questa faccenda sarà finita, andremo insieme alla Chanford Bank e incasserai il dovuto. Ora siediti con me e i miei ragazzi: pensiamo a un piano!»
Vai al **443**.

## 196

Non riesci a trovare tracce, ma sai che la tua preda ha solo

pochi minuti di vantaggio e un uomo così grosso non può cavalcare troppo velocemente.
Sproni il tuo destriero e procedi ventre a terra verso ovest. Avanzi al galoppo per circa un quarto d'ora, sollevando un gran polverone e improvvisamente noti qualcuno sulla pista davanti a te: è lui!
Rallenti per non mettere in allarme l'uomo, ma lui sembra non averti notato e procede ignaro al piccolo trotto, infilandosi in una gola. Non hai bisogno di controllare la mappa per capire che state andando verso le miniere abbandonate vicino a Chanford.
Aumenti l'andatura per non perderlo di vista e ti infili a tua volta nel piccolo canyon: troppo tardi noti una corda tesa tra due alberi a circa due metri di altezza.
Se disponi dell'Agilità, vai al **209**; altrimenti vai al **188**.

## 197

Le tue dita si chiudono sulla bottiglia e la tiri fuori con aria trionfante. Gli occhi dell'uomo seguono il tuo gesto, come se fosse ipnotizzato.
«Ti va un goccetto di quello buono?» gli chiedi, soppesando la bottiglia. «Io ne ho avuto abbastanza per stasera, ma se tu non sei ancora a posto…» lasci in sospeso la frase.
L'uomo non si scomoda a rispondere, ma ti strappa di mano il whisky. Stappa la bottiglia con i denti e se la caccia in bocca rovesciando la testa all'indietro.
Osservi per alcuni istanti il suo pomo di Adamo andare su e giù, mentre il liquido ambrato scompare velocemente, quindi decidi che è meglio allontanarsi alla svelta (cancella la Bottiglia di Whisky dal Foglio d'Avventura). Ti inoltri nella zona più buia del campo e procedi in cerca del prigioniero.
Se hai la parola d'ordine *Agguato*, vai al **254**; altrimenti vai al **222**.

## 198

«Ehm... buonasera amico,» esordisci, cercando di nascondere il tremito nella voce. «Come te la passi?»
Il vecchio non risponde e solleva la candela strizzando gli occhi. Si sposta di lato per vederti meglio e fischia piano tra i denti gialli. Lo osservi in silenzio cercando di non guardare il cadavere appeso al soffitto.
«Ma tu guarda,» commenta l'uomo con un tono di voce più normale. «Un ospite che non scappa dal vecchio Elias: benvenuto figliolo, scusa il disordine.» Abbraccia la stanza con un gesto della mano libera.
«Ma figurati,» ti schernisci. «Dovresti vedere la stanza dell'ultimo saloon dove ho dormito: quello sì che era un porcile.»
«Tu dormi nei porcili?» ti chiede incuriosito. «Hai sentito, Jim?» chiede all'impiccato. «Ecco cos'era questa puzza.» Ridacchia coprendosi la bocca con la mano e ti fissa con malizia.
«Eh, già... Tu invece sei qui da solo?»
«No, non da solo, stupido ragazzino! Non vedi il mio amico Jim Brandon là sopra?» Ti indica l'uomo impiccato.
«Ah, lui!» Fai uno sforzo per non guardare il cadavere. «Come ho potuto non vederlo?»
«Me lo chiedo anche io,» borbotta Elias, «per non parlare di Jebediah che è là fuori nel...» Serra le labbra.
«È la fuori nel...?» domandi incuriosito. «Dov'è?»
«Dì un po',» ribatte Elias. «Non sarai mica qui per vendicare Jim e Jeb, vero?» La sua voce si incupisce, carica di minaccia.
«No, io sono qui per…»
«Non mi piacciono i ficcanaso, questo dovrebbe essere chiaro.» Elias sbatte i denti ingialliti. «Sei forse qui per crearmi dei problemi?»
Vuoi rispondere di sì (vai al **321**) o di no (vai al **189**)?

## 199

È il momento di bere un po', se vuoi uscire vivo da questo calderone infernale. Prendi la borraccia dalla borsa, accosti il recipiente alle labbra secche e bevi una buona sorsata. L'acqua è calda e ha un retrogusto rancido, ma è la cosa più buona che tu abbia mai assaggiato; aspetti alcuni secondi e poi bevi nuovamente.
Sentendoti subito meglio, ti avvicini al cavallo e inizi ad abbeverarlo, versando un po' d'acqua nel cavo della mano e porgendogliela; l'animale non si fa pregare e presto date fondo alla riserva d'acqua (cancella la Borraccia d'Acqua dal Foglio d'Avventura). Aspetti circa un'ora all'ombra della roccia, poi ti senti abbastanza in forze per proseguire il viaggio.
Vai al **257**.

## 200

I tuoi timori sono infondati: Stevenson potrebbe trovarsi nel bel mezzo di una *stampede* e difficilmente si accorgerebbe di qualcosa. Frugando nel suo panciotto trovi 10 Dollari, che immediatamente cambiano proprietario.
Stai per abbandonare la ricerca, quando noti uno strano rigonfiamento nel risvolto dei suoi pantaloni: lo tasti e ti accorgi che si tratta di una chiave.
Scuci l'orlo e te ne impossessi: è molto piccola e ha attaccata una targhetta con un numero (segna i 10 Dollari e la Chiave Numerata sul Foglio d'Avventura). Mark borbotta qualcosa riguardo a un asso di cuori, ma tu non gli dai peso.
Intaschi la refurtiva e decidi che adesso è davvero il momento di togliere il disturbo. Senza un rimpianto, torni al tuo cavallo.
Vai al **149**.

# Una posse!

*201 – Lo Sceriffo sta dando ordini a una ventina di cittadini a cavallo, tutti armati!*

## 201

Mentre abbandoni Red Eye ti rendi conto di non avere iniziato la tua ricerca nel migliore dei modi: ti sei inimicato lo Sceriffo in persona, sia pure per un'inezia, e adesso sei di certo ricercato. Questo piccolo contrattempo renderà tutto molto più difficile, soprattutto se Metzger dirama la tua descrizione agli altri Sceriffi della zona. Ma la tua paura più grande è quella di una *posse*, una banda di volontari reclutati dallo Sceriffo in persona proprio per dare la caccia ai criminali.

Improvvisamente le campane della chiesa iniziano a suonare, ma non si tratta del richiamo per i fedeli: dal centro di Red Eye ti giunge ben chiara la voce roca di Metzger. Lo Sceriffo si è messo in movimento prima di quanto pensassi e sta radunando i cittadini! Conduci il cavallo al riparo di un fienile, smonti e torni verso Main Street in punta di piedi. Fai capolino da dietro un angolo e subito ti ritrai. Lo Sceriffo sta dando ordini a una ventina di cittadini a cavallo, tutti armati!

Non puoi lasciare che ti catturi e l'unico modo per impedire sul nascere un inseguimento è prendere una strada che faccia desistere i volontari. A malincuore, torni al cavallo, monti in sella e lo sproni in direzione del deserto.

Vai al **362**.

## 202

«Il piano è semplice,» spieghi al prigioniero. «Adesso io uscirò da qui e cercherò di attirare l'attenzione dei banditi, chiaro?»

Juan annuisce sicuro di sé. Poco dopo uscite dalla tenda e gli fai cenno di tenersi pronto, quindi scendi il pendio e ti avvii verso il fuoco da campo, cercando di non farti notare dagli uomini che girano per l'accampamento. Monti su una roccia, porti le mani alla bocca e urli: «State cercando qualcuno?»

Tutti gli uomini si immobilizzano e provi la spiacevole sensazione di avere parecchie decine di armi puntate addosso. Con la coda dell'occhio vedi il giovane allontanarsi a gambe levate dal campo.
«Prendetemi, se siete capaci!» esclami, saltando giù dalla roccia.
Una salva di pallottole si abbatte nel punto dove ti trovavi un secondo prima. Ridacchi per la lentezza di riflessi di questi delinquenti, quindi ti metti a correre, prendendo una direzione diversa da quella del prigioniero.
Vai al **430**.

## 203

Non appena vedi lo scintillio della lama ti getti di lato rotolando su te stesso. Il coltello fende l'aria nel punto dove ti trovavi poco prima e si perde nella notte. Josè si volta e fa per scappare, ma Ebenezer allunga il fucile e gli fa lo sgambetto; subito Hans gli salta addosso e lo schiaccia a terra. Lo Sceriffo ti aiuta a rialzarti.
«Sei rapido come un serpente a sonagli,» commenta con ammirazione. «Sono davvero felice che tu sia dalla nostra parte!»
Vai al **50**.

## 204

«Sì, certo che hai il diritto di fare tutte le gite che vuoi,» ammetti, con condiscendenza. «Ma non sembri affatto il tipo da affrontare il deserto, soprattutto con questi vestiti e con questa cavalcatura,» spieghi, accennando al suo abbigliamento e al mulo impastoiato lì vicino. «Ero solamente curioso…»
«E a te cosa importa?» sbotta Stevenson ,sempre più cupo. «Amico, io ti ho invitato a cenare con me, ma vedo che le

buone maniere ti sono sconosciute: perché non ti limiti ad approfittare della mia ospitalità senza approfittare della mia pazienza, eh?» L'astio di questo ometto ti stupisce e decidi di non contrariarlo ulteriormente.
«D'accordo, Mark,» lo rassicuri alzando le mani. «Parliamo di altro, se vuoi.»
Stevenson rimane serio. «Bene, allora parliamo di mettere qualcosa sotto i denti.» Ti porge uno spiedo. «Le salsicce sono cotte.»
La cena è ottima e mangi a sazietà, ma non riesci più a parlare con Stevenson: si è chiuso nel proprio mutismo e risponde a monosillabi.
La situazione è imbarazzante, ma cerchi di fare buon viso a cattivo gioco e lo ringrazi comunque, complimentandoti con lui per la sua ottima cucina. Visto che non c’è modo di fare conversazione, decidi di metterti a dormire. Ti sdrai accanto al fuoco e auguri la buonanotte a Mark.
Se disponi dell’Astuzia, vai al **427**.
Altrimenti decidi se addormentarti subito (vai al **210**) o se attendere ancora un po’ (vai al **232**).

## 205

Rimani immobile sotto la roccia per oltre un'ora, cercando di non pensare alla sete che ti attanaglia e osservi distrattamente le ombre che si allungano via via che il sole inizia la sua discesa verso occidente. Ti rendi conto che, più passa il tempo, più perdi le energie per lottare ancora. Il sole del deserto non perdona e non hai intenzione di diventare l’ennesima vittima!
Con uno sforzo notevole ti alzi in piedi e barcolli verso il cavallo; metti un piede nella staffa e ti issi in arcione. La povera bestia ormai non ha nemmeno la forza di protestare, così ti appoggi al pomo della sella e dai un leggero colpo di speroni per riprendere il viaggio.
Perdi 4 punti di Energia Vitale e vai al **257**.

# Bordertown è in fiamme!

*206 – Già diversi edifici di legno sono in fiamme e l'incendio si propagherà rapidamente.*

## 206

Corri attraverso la strada e ti rifugi per alcuni istanti in un androne, controllando di avere con te tutto il tuo equipaggiamento. Sbirci fuori dal riparo e fai il punto della situazione.

A quanto pare i banditi si sono divisi in due gruppi: il primo sta correndo su e giù per Main Street sparando a tutto ciò che si muove e gettando torce infuocate sugli edifici, il secondo rimane compatto nei pressi del cancello nord e pare in attesa di un contrattacco. Già diversi edifici di legno sono in fiamme e l'incendio si propagherà rapidamente.

Un luccichio richiama la tua attenzione sul secondo gruppo di *bandidos*: in mezzo ai fuorilegge c'è un uomo che indossa un sombrero adorno di monete luccicanti, intento a sbraitare ordini ai suoi *compañeros*.

Se vuoi aiutare la gente di Bordertown, devi neutralizzare il capo dei *bandidos*: il problema sarà come avvicinarglisi senza essere scoperto.

Vuoi affidarti all'Agilità (vai al **291**), alla Destrezza (vai al **71**) o preferisci usare il Lazo, a patto che tu ne abbia uno (vai al **106**)?

Se non hai queste caratteristiche e nemmeno questo oggetto, vai al **5**.

## 207

«Un momento, un momento!» Avanzi con le mani bene in vista, sperando di poter terminare il discorso. «Se sistemassimo tutto davanti a un bicchiere di quello buono, eh?» Jeff alza una mano per fermare i propri uomini e tu continui speranzoso. «Non vale la pena di litigare tra noi. Sapete: una bevuta tra amici fa tutti felici!»
Il grosso cowboy si gratta il mento ispido, poi scoppia a ridere. «Ragazzi, pare che piedidolci qui ci abbia offerto da bere: brinderemo a sue spese!»
L'oste tira un sospiro di sollievo nel vedere che al saloon verrà risparmiata l'ennesima rissa e si affretta a recuperare la bottiglia che aveva appena nascosto. Jeff si frega le mani callose avvicinandosi al bancone.
«Quanto è il conto?», chiede al barista. «Cinque dollari? Benissimo, facciamo pagare al nostro amico dei negri.» Ti indica alla folla assiepata, mentre i suoi uomini annuiscono sorridenti.
Hai 5 Dollari da investire per evitare la rissa e pensi sia una buona idea (vai al **374**) o ritieni che tutto sommato sia meglio venire alle mani (vai al **230**)?

## 208

Gli uomini hanno le armi già pronte, ma innumerevoli duelli nelle Main Street ti hanno reso più veloce di questi banditi. Senza neanche estrarre la Colt dalla fondina, alzi la gamba destra e premi il grilletto due volte. Il primo uomo crolla colpito al petto e quello accanto a lui si trova improvvisamente privo dello Stetson. Approfitti della

sorpresa per rimettere il piede a terra ed estrarre il tuo ferro da tiro. I tre superstiti si voltano e fuggono tornando dietro la collinetta.
Vai al **279**.

## 209

È troppo tardi per fermare il cavallo: ti getti all'indietro sulla sella sfilando i piedi dalle staffe e afferri la corda con entrambe le mani. Rimani appeso senza subire danni mentre l'animale prosegue al piccolo trotto fino a una curva nel sentiero.
Dall'alto proviene la risata della tua preda: ha visto la sella vuota e crede che tu sia stato disarcionato. Poco dopo senti gli zoccoli del suo cavallo allontanarsi al trotto.
Salti a terra e avanzi con circospezione fino alla curva: come temevi si è portato via anche il tuo cavallo.
«Gli metterò in conto anche questa,» imprechi, incamminandoti di buon passo.
Vai al **421**.

## 210

La giornata è stata eccezionalmente faticosa e sei troppo esausto per dare peso alle farneticazioni di un ometto isterico come Mark Stevenson che, tra le altre cose, ti pare pericoloso quanto un cane della prateria. Con un ultimo sbadiglio, scivoli nel mondo dei sogni cullato dal tepore.
Dormi per alcune ore, finché non vieni disturbato da un oggetto metallico e affilato che ti preme sulla gola.
«Spiacente, amico.» La voce di Mark ti raggiunge a stento nel dormiveglia. «Hai pestato i piedi alla persona sbagliata!»
Sono le ultime parole che senti, perché subito dopo una lama ti affonda nel collo. Un fiotto di sangue caldo ti cola sul petto e ben presto muori dissanguato.

## 211

«Credo di avere già detto tutto quello che c'era da dire,» spieghi con un sorriso.
«Se è ciò che credi.» Il vecchio Eliah si alza ricambiando il sorriso. «Direi che possiamo ritirarci per la notte.»
Il tuo nuovo amico ti riaccompagna al fuoco del bivacco e uno dei suoi confratelli ti presta un sacco a pelo. Sentendoti addosso la stanchezza degli ultimi due giorni, ti addormenti come un sasso. Recuperi 2 punti di Energia Vitale.
Ti risveglia dopo l'alba l'aroma del caffè che alcune donne stanno preparando. L'accampamento è già in piena attività e accetti con gratitudine la tazza fumante che ti viene offerta. Gusti la bevanda fino all'ultima goccia, quindi decidi che non è il caso di abusare dell'ospitalità di queste persone. Saluti tutta la compagnia e rimonti a cavallo per tornare al piccolo trotto verso il centro di Chanford.
Vai al **132**.

## 212

Estrai dalla faretra cinque frecce e, aiutato da Juan, le tratti con il petrolio nei barili. Perderanno stabilità in volo, ma il tuo scopo è solo creare un po' di scompiglio.
«Tieniti pronto,» raccomandi al ragazzo. «E corri non appena avrò scoccato!»
Uscite dalla tenda. Ti arrampichi su una roccia lì vicino e poggi ai tuoi piedi le frecce. Accendi un fiammifero e dai loro fuoco, quindi ti alzi e scocchi verso le altre tende dell'accampamento. Uno scalpiccio alle tue spalle: il *peon* sta fuggendo, mentre i *bandidos* corrono a spegnere il fuoco. Salti giù dalla roccia e ti avvii verso il canyon quando, da dietro una tenda, sbuca un Messicano che ti fa cenno di avvicinarti.
Vuoi allontanarti come se niente fosse (vai al **375**) o preferisci metterti a correre (vai al **430**)?

## 213

Avanzi ancora nel canyon con le orecchie tese e i nervi a fior di pelle; il tuo cavallo sembra aver capito fin troppo bene il tuo stato d’animo, perché procede lentamente col capo chino.
La gola si restringe ulteriormente e adesso ci sarebbe a malapena lo spazio sufficiente per fare dietrofront. L'animale inizia a recalcitrare e alla fine sei costretto a smontare e tirarlo per le redini. Avanzare in questo modo è faticoso, ma tu stringi i denti cercando di uscire al più presto possibile da questa strettoia.
Improvvisamente senti un sassolino cadere alla tua destra. Alzi lo sguardo e rimani raggelato nel vedere confermate le tue paure: un uomo è in piedi proprio sopra di te e sta facendo leva con un lungo ramo per farti crollare addosso un cumulo di macigni in bilico sull’orlo dello strapiombo. Hai pochi secondi per agire!
Vuoi avvalerti del Tiro con la Pistola (vai al **345**), del Tiro con l’Arco (vai al **144**), preferisci cercare di far voltare il cavallo per uscire da questa trappola (vai al **346**) o vuoi correre avanti prima che la frana ti schiacci (vai al **81**)?

## 214

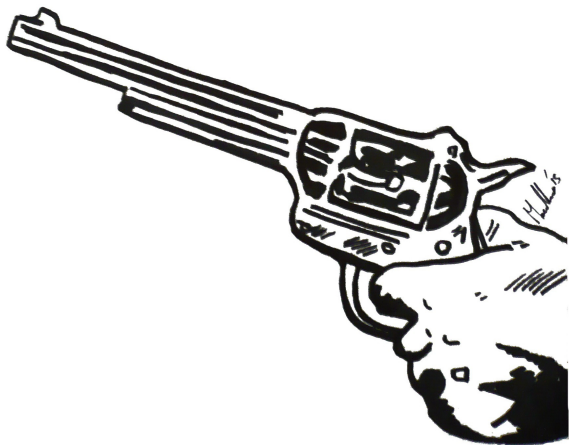
Seguito da un Pierre Toussant non troppo convinto, avanzi impettito verso i tutori dell'ordine, sfoggiando il tuo miglior sorriso. I due, per niente impressionati, vi guardano avvicinarvi. Noti con disappunto che lo Sceriffo tiene la mano sul calcio della Colt e il Vicesceriffo imbraccia una doppietta.
«Buonasera, Sceriffo,» esordisci. «Vorrei dire la mia su quello che è successo poco fa al saloon...» Con la coda dell'occhio vedi Pierre che si copre la faccia con una mano.
Se hai annotato la parola d'ordine *Stella di Latta* vai al **164**; altrimenti vai al **126**.

## 215

Avanzi verso Jesse con fare minaccioso. «Basta così, lascialo stare!»
«E tu chi credi di essere?» ringhia lui, senza lasciare la presa dal bavero di Lefty. «Bart, toglimi di torno questo piedidolci!»
Prima che tu possa reagire, i passi del secondo pistolero si avvicinano alle tue spalle e provi un dolore tremendo quando ti cala la canna della pistola sulla testa. Cadi in ginocchio e lo sguardo ti si annebbia, poi vieni colpito una seconda volta e tutto diventa buio. Perdi 3 punti di Energia Vitale.
Riapri gli occhi e impieghi alcuni minuti per rialzarti. Ti guardi intorno temendo di doverti scontrare ancora con i due pistoleri, ma non vedi né loro né i loro cavalli. In compenso, steso vicino a te c'è Lefty, con il viso tanto tumefatto da essere irriconoscibile. Ti chini su di lui e ti accorgi con orrore che è morto per le percosse ricevute. Scuoti il capo tristemente, quindi ti trascini verso il cavallo e rimonti in sella.
Vai al **263**.

## 216

Volteggi giù dalla sella e, senza nemmeno legare il cavallo, avanzi spedito verso la porta. L'uomo intrappolato pare sentirti perché inizia ad agitarsi e per un attimo hai l'impressione che si possa liberare. Il barile ondeggia e tu trattieni il fiato, ma l'ennesimo tentativo va a vuoto.
«Odo forse dei passi?» chiede il prigioniero. «Qualcuno si appropinqua proditoriamente approfittando della mia situazione infausta?»
Reprimi una risata, quindi entri nel ranch. All'interno regna il disordine più totale: piatti sporchi in cucina, tavola apparecchiata ai tempi in cui Custer cadeva a Little Big

Horn, più polvere sul pavimento che nel cortile esterno e l'impressione generale che le stanze siano state attraversate da una stampede.
Imprecando contro i mandriani sciatti, inizi a frugare nell'immondizia che ti circonda, sapendo di non avere troppo tempo a disposizione. Trovi del denaro nel barattolo dello zucchero (che però contiene sale), una vecchio libro che pareggia un tavolo zoppo e un invito per lo spettacolo di domani sera al Bull's Head Saloon di Chanford, con vitto e alloggio inclusi. Puoi segnare sul Foglio d'Avventura 10 Dollari, una Bibbia e un Invito.
Decidi che ne hai avuto abbastanza ed esci all'aria aperta. Dai un'ultima occhiata all'uomo ancora incastrato nel barile, ma non lo puoi certo liberare dopo averlo derubato. Gli giri attorno e salti in sella al tuo cavallo, sicuro di avere fatto la cosa giusta.
Vai al **263**.

## 217

Prosegui per tutto il resto della mattina in direzione sud ovest e presto Red Eye scompare dietro di te. Nessuno sembra averti seguito, quindi decidi di prendertela comoda. La pista, larga e ben tracciata, segue un fiume e di tanto in tanto accosti per lasciare che il tuo cavallo si disseti. È ormai mezzogiorno, quando avvisti in lontananza alcuni edifici circondati da un recinto nei pressi del corso d'acqua.
Alcuni minuti dopo sei davanti al complesso: un'insegna bianca su fondo rosso ti informa che si tratta del “Ranch SCAF”, ma la sigla non ti dice niente. Stai cavalcando lungo il perimetro nord, solo marginalmente interessato a questo posto, quando noti qualcosa che ti spinge a fermarti. Da una botte presso il fienile sbucano un paio di gambe che si agitano debolmente.
«Aiuto,» chiama una voce strozzata da dentro il barile. «V'è qualcuno in grado di udirmi?»
Ti fermi interdetto e osservi la scena. Il ranch pare deserto e nessuno viene in soccorso dell'uomo imprigionato. Mentre attendi, una folata di vento fa sbattere la porta dell'edificio principale. Il prigioniero continua a scalciare e gemere debolmente.
Vuoi proseguire senza degnarlo di un secondo pensiero (vai al **263**), preferisci approfittare delle circostanze per dare un'occhiata nel ranch (vai al **216**) o decidi di aiutare questo malcapitato (vai al **401**)?

## 218

Finalmente sei nel canyon. Ti addossi ansimando alla parete e rabbrividisci quando la tua pelle sudata viene a contatto con la roccia fredda. Le urla alle tue spalle ti convincono che è meglio non perdere troppo tempo a riposare. Ti stacchi dalla parete e ripercorri faticosamente il canalone in direzione nord.

Pochi minuti dopo sbuchi all'esterno e trovi il tuo cavallo che sta placidamente brucando una ciuffo di erba. Salti in sella senza fermarti e lo sproni selvaggiamente verso Bordertown. Solo quando sei lontano ti arrischi a girarti sulla sella per guardare l'imboccatura del canyon: una dozzina di banditi si è radunata a guardarti, ma non hanno speranze di poterti raggiungere a piedi. Non avendo il coraggio di rallentare, prosegui al galoppo fino a giungere in vista della cittadina.
Vai al **155**.

## 219

Sei stato scoperto! Imprecando contro la cattiva sorte scatti fulmineo verso la zona più buia dell'accampamento cercando di far perdere le tue tracce nell'oscurità. Alle tue spalle risuona un grido di allarme, ma ormai sei già fuori vista. Improvvisamente il campo dei banditi si anima: decine di uomini muniti di torce cominciano a battere il terreno palmo a palmo. Ti rendi conto che presto ti cattureranno, a meno che tu non riesca a tornare indietro fino al tuo cavallo: il problema è la distanza da percorrere!
Vuoi affidarti alla Destrezza (vai al **20**), all'Astuzia (vai al **143**) o semplicemente metterti a correre più rapidamente possibile (vai al **430**)?

## 220

Cancella 6 Dollari. Lo Sceriffo prende i soldi e li chiude in un cassetto della scrivania, poi ti lancia l'anello con le chiavi. «Se ci tieni tanto, liberalo tu e portalo lontano da qui per il bene di tutti, soprattutto il suo. Avete un'ora di tempo per lasciare il paese, a partire da cinquanta minuti fa. Chiaro?»
Vai al **344**.

## 221

«Mi spiace non poterti aiutare ulteriormente Lefty,» gli spieghi con pazienza. «Ma davvero ho speso troppo tempo e ho un... un lavoro da terminare.»
«Capisco,» ammette, sporgendo il labbro inferiore. «Immagino di non avere alcun diritto di trattenerti presso di me. Però non voglio che tu vada via senza un giusto compenso: tieni.» Sfila dalla tasca un anello a cui sono appesi dei ferri ricurvi.
«Ti ringrazio Lefty.» Prendi l'oggetto e ti accorgi che si tratta di un mucchio di grimaldelli. «Sono davvero belli.»
«Sì,» conviene lui. «Pregiati manufatti di arte metallurgica che ho reperito nelle mie peregrinazioni lungo terre civilizzate e non.»
«Ma sai di cosa si tratta?»
«Ecco, valutando le numerose ipotesi a mia disposizione...»
«Sì?»
«... non ne ho la più pallida idea.»
«Lo immaginavo,» intaschi il regalo sospirando (segna i Grimaldelli sul Foglio d'Avventura). «Li terrò comunque per ricordo.»
«Esatto!» Si illumina nel sentire le tue parole. «Un pegno di gratitudine a suggello della nostra novella amistà.»
«Mi hai tolto le parole di bocca,» commenti. «Arrivederci!»
«A presto! E grazie ancora.»
Volti le spalle a questo strambo tipo e torni verso il tuo cavallo. Pochi istanti dopo sei in sella e ti allontani al piccolo trotto dal Ranch SCAF. Non ne sei sicuro, ma ti pare di sentire Lefty che singhiozza e si soffia il naso mentre varchi l'uscita.
Vai al **263**.

## 222

Ti stai allontanando dal falò, quando una luce a nord cattura

il tuo sguardo. Qualcuno ha acceso un fuoco in cima all'altopiano e sei sicuro che si tratti di quella dannata sentinella! Ti maledici per non averlo spedito a spalare carbone negli Inferi, ma ormai è troppo tardi.
«Jacinto ha acceso un fuoco!» urla Calvera. «Ci sono degli intrusi in arrivo!»
Gli uomini attorno al falò si alzano andando a sbattere uno contro l'altro e cominciano a muoversi come una grossa mandria priva di cowboy. Un paio di *bandidos* si dirigono verso di te.
«Chi è quello?» risuona ancora la voce di Calvera. «Tu, fatti riconoscere!»
Il capo dei banditi ti indica gesticolando con la pistola e tu non puoi fare altro che saltare al di fuori del cerchio di luce e dartela a gambe!
Vai al **219**.

# Il saloon Ace of Hearts

*223 – All'interno impieghi qualche istante per mettere a fuoco la scena in penombra. Alcune teste si voltano al tuo ingresso, ma nessuno ti degna di una seconda occhiata. Quando la vista ti si è abituata, cerchi di capire se qualcuno dei presenti possa essere Toussant.*

## 223

Il saloon Ace of Hearts, anche visto da fuori, pare essere il posto più animato di tutta Red Eye: dall'interno provengono risate, musica e grida di avventori, già alticci prima del tramonto. Attraversi Main Street puntando direttamente al suo ingresso.

Provi a scrutare attraverso le finestre, ma una patina di sudiciume spessa quanto una pelle di bisonte le ha incrostate: vedi solo sagome indistinte.

Ti stringi nelle spalle e, pregustando una buona bevuta, smonti di sella. Leghi le redini alla stanga, fai un respiro profondo ed entri.

All'interno impieghi qualche istante per mettere a fuoco la scena in penombra. Alcune teste si voltano al tuo ingresso, ma nessuno ti degna di una seconda occhiata. Quando la vista ti si è abituata, cerchi di capire se qualcuno dei presenti possa essere Toussant.

Scarti subito, per ovvie ragioni, il barista, il pianista e le due cameriere. Per la stessa ragione escludi i giocatori di Poker seduti a un tavolino vicino all'ingresso e i due mandriani che bevono al bancone. Le ballerine sul palco ti distraggono per alcuni istanti, ma ancora lo spettacolo non è cominciato e stanno solo chiacchierando con alcuni clienti, forse per portarseli in camera.

Torni a concentrarti sulla sala: tutti gli avventori sono riuniti in piccoli gruppi e solo due siedono isolati a due tavoli in penombra: il primo è un uomo di colore sulla trentina che si guarda intorno nervosamente, il secondo è un bianco di mezza età che fissa con occhi spenti il fondo del proprio boccale vuoto.

Se disponi dell'Adattamento, vai al **347**. Altrimenti scegli se parlare al nero (vai al **21**), al bianco (vai al **264**) oppure se dirigerti al banco (vai al **319**).

## 224

«Benissimo, *amigo*,» esclama il fuorilegge, raccogliendo tutto il denaro e cacciandoselo in tasca. «Sei tanto generoso quanto ingenuo: non ci sono più uomini come te, questo è poco ma sicuro!»
Stringi i denti per la rabbia, ma eviti di rispondere per non compromettere ulteriormente la tua situazione. Il bandito si gratta il mento pensieroso, poi prende una decisione.
«Oggi mi sento generoso,» confessa, parlando quasi a se stesso. «Credo che tutto sommato ti lascerò il cavallo. Certo, non credere che la prossima volta ti andrà così liscia… Avanti, in sella!»
Rimonti in arcione chiedendoti quale sarà la prossima mossa di questo delinquente e te ne accorgi fin troppo presto quando si avvicina e frusta senza pietà il posteriore della povera bestia. L'animale nitrisce, si impenna e parte al galoppo verso ovest: almeno ti sta conducendo verso la meta.
Cancella tutti i Dollari dal Foglio d'Avventura e vai al **340**.

## 225

Ti metti comodo intrecciando le mani dietro la nuca e attendi in silenzio respirando a fondo. Piano piano il tuo battito cardiaco rallenta e la tensione abbandona i tuoi muscoli, anche se il serpente resta comodamente adagiato sulla tua coscia. Ogni tanto ruoti leggermente il capo per osservare l'ombra di una roccia vicina e capire quanto tempo sia passato, ma ti sembra che sia sempre troppo ferma.
Dopo un'attesa che ti pare interminabile (anche se non possono essere trascorsi più di trenta minuti), il serpente inizia a muoversi. Lentamente come è entrato, scivola giù dalla tua gamba e comincia a strisciare verso il piede. Pochi secondi dopo osservi con gioia la sua testolina triangolare fare capolino proprio accanto allo stivale. Ti chiedi se non sia il caso di schiacciarlo sotto il tacco, ma decidi che è

meglio non rischiare.
La serpe esita ancora qualche minuto, poi striscia verso l'ombra della roccia. Ti rialzi senza perderla di vista e inizi a raccogliere le tue cose. Hai la fronte imperlata di sudore e la bocca secca come se avessi mangiato sabbia, ma sei ancora vivo! Perdi 1 punto di Energia Vitale.
Vai al **149**.

## 226

Mentre le rocce si avvicinano sempre più al bordo del baratro, armi il cane della tua pistola e la punti verso l'altro, reggendoti il polso destro con la mano sinistra per mirare meglio. Attendi per alcuni lunghi istanti con il sudore che ti cola sulla fronte, ma tutto quello che vedi sono i macigni che vengono spinti oltre il precipizio. Quando ti rendi conto del tuo errore, ormai è troppo tardi per rimediare. Vieni sepolto vivo dalla frana assieme al tuo fidato cavallo.

## 227

«Due dollari sono un po' troppo,» spieghi con un sorriso. «Non si potrebbe avere uno sconto?»
«No,» ribatte lo sdentato. «Prendere o lasciare.» Nel dire questo fa un passo indietro staccandosi dal bancone e vedi che appeso alla cintura porta un randello.
«In tal caso, lascio,» esclami, sforzandoti di sorridere.
«Bene, la strada immagino tu la conosca,» commenta l'uomo, tornando a lustrare il bancone.
Ti volti e, sotto gli occhi dei pochi avventori, torni mestamente verso l'uscita dal saloon. Una volta in strada ti sforzi di fischiettare qualcosa di allegro e ti incammini senza meta con le mani in tasca.
Vai all'**85**.

## 228

Non volendo rischiare di affrontare un uomo armato prosegui di buon passo verso sud. Sei ormai lontano dalla postazione, quando alle tue spalle risuona uno sparo e un proiettile ti sibila accanto all'orecchio.
Gettando al vento ogni cautela corri a perdifiato e riesci a distanziare la sentinella. Quando ti arrischi a guardarti alle spalle intravedi l'uomo parecchi metri più indietro che armeggia col fucile. Ricominci a correre prima che dia l'allarme.
Vai al **233**.

## 229

Fai appena in tempo a coprirti il volto con le mani, quando il candelotto esplode scagliando rocce e detriti in ogni direzione. Sei punto da mille aghi e per alcuni istanti rimani cieco e sordo. Perdi 5 punti di Energia Vitale. Annaspi debolmente strisciando sul terreno carbonizzato e ti fermi solo quando senti la voce di Cat.
«Ancora vivo? Si può rimediare.»
Se hai la parola d'ordine *Alabama*, vai al **46**; altrimenti vai al **363**.

## 230

«Non ho cinque dollari da spendere per voi,» spieghi a Jeff.
Il cowboy inclina il capo da un lato, facendo scricchiolare il collo. «No?»
«No. Anzi, non credo che spenderei un nichelino per cinque pendagli da forca come voi.»
«Questo può essere un problema.» Jeff scuote il capo. «Un grosso problema.»
Arretri di un passo. «Già, ma per chi di noi due?»
Vai al **7**.

## 231

Pierre ti lancia uno sguardo di muto rimprovero, mentre i due uomini lo conducono via: ora sei nuovamente solo. Non potendo più passare la notte all'Ace of Hearts, decidi di trovarti un'altra sistemazione in città; dopo una breve ricerca, individui una vecchia stalla abbandonata che ti sembra ragionevolmente pulita. Barrichi la porta e ti sdrai per dormire senza nemmeno sfilarti gli stivali. All'alba ti risvegli indolenzito e sporco, ma tutto sommato riposato.
Recuperi 1 punto di Energia Vitale. Ti avvii verso il saloon percorrendo le stradine del paese ancora addormentato e, per tua fortuna, ritrovi il tuo cavallo. Monti in sella e cavalchi verso l'uscita del paese.
Vai al **119**.

## 232

Mark Stevenson non sembra pericoloso, ma i lunghi anni trascorsi sulla frontiera ti hanno insegnato a diffidare delle apparenze. Decidi quindi di rimanere sveglio finché puoi, nel caso questo omino decidesse di giocarti un brutto tiro. Rimani sdraiato con gli occhi aperti e fissi il cielo. Per passare il tempo, conti le stelle, ricominciando da capo ogni volta che perdi il conto. Le ore trascorrono tranquille e, quando ormai sei arrivato alla fine del quarto conteggio, dal giaciglio di Stevenson proviene un fruscio: si sta alzando!
Congratulandoti con te stesso per l'intuizione, attendi ancora alcuni istanti. Non puoi vedere Mark perché stai fissando ancora il cielo, ma senti che si avvicina a passi felpati. Quando ormai è a pochi metri da te, rotoli lontano da lui e salti in piedi lanciando un urlo. Colto di sorpresa, Mark arretra incespicando e finisce col sedere per terra. Ti stupisce la luce fredda nei suoi occhi, ma ancora di più sei colpito dal coltello che impugna.
Vai al **409**.

## 233

Lasciandoti alle spalle la postazione della sentinella, prosegui nelle tenebre lungo il pianoro. Presto il terreno inizia a digradare: quella che a nord è una muraglia pressoché invalicabile a sud non è altro che un dolce pendio. La luna è ormai abbastanza luminosa da consentirti di avanzare spedito e in breve tempo ti trovi nuovamente al livello del suolo. In lontananza davanti a te noti le luci di alcuni fuochi: il campo dei banditi! Fai un profondo respiro, quindi ti incammini più cautamente.
Vai al **33**.

## 234

Non appena il Vicesceriffo alle tue spalle si avvicina, piroetti su te stesso e gli sferri un calcio all'addome. L'uomo si piega in due con un grugnito e ne approfitti per afferrargli il braccio armato. Tiri con forza ruotando il busto e proietti l'uomo davanti a te, mandandolo a rovinare contro la scrivania dello Sceriffo. Le carte ammucchiate volano in aria e Big Bob crolla all'indietro con tutta la sedia.
Il secondo aiutante solleva il Winchester prendendoti di mira, ma tu hai avuto tutto il tempo di schizzare verso la porta. Corri per strada inseguito dalle urla furibonde del vecchio Sceriffo e ti fermi a riprendere fiato quando sei fuori tiro. Solo allora ti accorgi di avere ancora in pugno la Colt dell'uomo che hai disarmato (puoi segnare la Pistola sul Foglio d'Avventura).
Vai al **100**.

## 235

L'emporio di Chanford è ben fornito e, nonostante sia mattina presto, ci sono già diversi clienti. Due giovanotti corrono su e giù tra gli scaffali per assicurarsi che tutte le

merci siano in ordine; un uomo e una donna più anziani sono dietro al bancone e sembra riescano a servire due o tre clienti contemporaneamente senza perdere un colpo. Ti aggiri per gli scaffali cercando di vedere se ci siano oggetti interessanti.

| | |
|---|---|
| Pistola | 8$ |
| Coltello | 6$ |
| Lazo | 5$ |
| Borraccia d'Acqua | 2$ |
| Mazzo di Carte | 2$ |
| Bottiglia di Whisky | 5$ |
| Carne Secca (un Pasto) | 2$ |
| Arco | 7$ |
| Bibbia | 3$ |

Una volta fatti gli acquisti che ritieni opportuni, puoi scegliere se parlare con i negozianti (vai al **402**) o tornare sulla strada (vai al **356**).

## 236

Il canyon è silenzioso, troppo silenzioso. Anni di agguati, appostamenti e altre attività svolte col favore delle ombre ti hanno reso estremamente percettivo nei confronti di chi usa contro di te le medesime tecniche. Rallenti l'andatura e scruti la sommità del canalone. I tuoi sospetti vengono confermati quando, in cima alla parete di destra, noti una chiazza di colore che spicca contro il marrone delle rocce: c'è una persona che indossa un poncho e si sposta, restando sempre alla tua altezza!
Solo allora noti quella che è una trappola per eliminare intrusi. Accanto all'uomo sono ammassati vari macigni, pronti a essere spinti giù.
Vuoi proseguire nel canyon (vai al **213**) o preferisci provare a fare scattare la trappola (vai al **240**)?

## 237

Ti avvicini all'uomo che si spazzola rapidamente gli abiti e si aggiusta il cappello sulla testa rotonda. Ti viene incontro prima ancora che tu smonti di sella e si toglie la bombetta.
«Salve, amico,» ti dice con voce stridula. «Sono felice di vedere che questo deserto non è poi così... deserto!» Ride alla propria battuta e riesce a strapparti un sorrisetto di circostanza. «Vieni, vieni a sederti qui con me.» Ti indica il proprio bivacco. «La notte calerà tra poco ed è sempre meglio essere in due quando ci si accampa in questi posti così pericolosi!»
In effetti la sua proposta è più che sensata, ma non sai se ti puoi fidare. Lo guardi meglio: ha il naso coperto da una rete di capillari rotti, le guance verdognole e gli occhi arrossati... non sembra una delle persone più sane a ovest del Pecos!
Vuoi smontare e unirti a lui (vai al **141**) o preferisci spronare il cavallo e proseguire (vai al **128**).

## 238

Prosegui la tua fuga disperata verso il canyon mentre gli inseguitori alle tue spalle si allargano a ventaglio. Stai per rallentare quando senti uno sparo e vedi il proiettile sollevare una nuvoletta di polvere nel terreno a pochi passi da te: hanno aperto il fuoco! Raddoppi gli sforzi per raggiungere la spaccatura mentre sempre più banditi interrompono l'inseguimento per tirarti contro. L'oscurità ti aiuta e probabilmente molti degli uomini sono ubriachi, eppure un proiettile ti colpisce alla spalla destra. Perdi 4 punti di Energia Vitale. Barcolli e rischi di rovinare a terra, quando ti rendi conto di essere ormai all'imboccatura del canyon. Un ultimo scatto disperato ti porta al sicuro tra le sue ombre.
Se hai la parola d'ordine *Agguato*, vai al **218**; altrimenti vai al **158**.

## 239

Estrai la pistola e gliela punti contro. «Non ti muovere!»
Il colosso ti guarda spalancando i piccoli occhi. «Stai calmo, non ho molti soldi.»
«Non sono i tuoi soldi che mi interessano. Sono i soldi di Sanders.»
«E chi è questo Sanders?» Gli occhi dell'uomo saettano intorno per il vicolo deserto.
«Il proprietario di una diligenza rapinata qui vicino qualche giorno fa. Ne sai niente?»
«Non so di cosa tu stia parlando. Adesso metti via quella pistola prima che qualcuno si faccia male.»
Arretri di un passo. «E cosa fai qui in città?»
«Commissioni.»
«Apri la bisaccia.» La indichi con la canna della pistola. «Vediamo cosa hai comprato.»
L'uomo si stringe nelle spalle massicce e slaccia la cinghia della sacca. Ne estrae un rotolo di garze e una boccetta di chinino: si tratta di medicinali destinati al bandito ferito. Basterà pedinare questo energumeno per arrivare al suo socio.
«Bene.» Fai un altro passo indietro senza perderlo di vista. «Sembra che mi sia sbagliato. Puoi andare.»
«Prega di non rincontrarmi,» taglia corto il gigante, ricominciando a sistemare il carico.
Esci di corsa dal vicolo, corri a recuperare il tuo cavallo e ti apposti vicino all'uscita di Chanford. I tuoi calcoli sono esatti perché pochi minuti dopo vedi il rapinatore uscire al piccolo trotto dalla città, diretto a ovest.
Ti metti sulle sue tracce senza fretta e, avendo cura di mantenerti a distanza, lo segui fino a una piccola gola. Esamini la mappa e scopri che è un passaggio per arrivare a un gruppo di vecchie miniere. Leghi la tua cavalcatura all'imbocco del canalone e prosegui a piedi sul passaggio roccioso.
Vai al **421**.

## 240

Smonti da cavallo e spingi la bestia verso l’uscita del canyon: se devi tentare qualcosa di rischioso, non vuoi che ci vada di mezzo anche la tua cavalcatura. Quando l'animale si è allontanato, torni a osservare la trappola: aguzzando la vista, intravedi una piccola sporgenza rocciosa, proprio sotto al punto in cui sono ammassati i macigni.
Ti avvii fischiettando lungo il canalone, senza guardare in alto ma con le orecchie tese. Non appena senti il rumore delle rocce che vengono spinte, ti tuffi sotto la sporgenza. Pochi secondi dopo una valanga di massi frana in mezzo al canyon, ostruendolo completamente.
Rimani in silenzio per alcuni istanti, quindi strisci fuori da sotto il riparo e fai capolino. La sentinella non si vede più, probabilmente pensa di averti sistemato; alle tue spalle il canyon è ostruito dai macigni, ma sei sicuro di potertici arrampicare sopra, per raggiungere il cavallo che si è salvato. Ti spolveri i vestiti e ti affretti in silenzio verso l’altra estremità del canyon.
Percorri alcuni metri quando un grido di allarme alle tue spalle ti fa trasalire: ti volti e vedi la sentinella ritta in piedi in cima al dirupo. L'uomo imbraccia un fucile e tu fai appena in tempo a correre verso l'uscita sud prima che apra il fuoco!
Vai al **420**.

## 241

Indossi il poncho e ti calchi lo Stetson sugli occhi per non farti vedere in viso. Poi ti avvicini alla sentinella alzando il braccio per salutarla, come se foste vecchi amici.
«Cosa c'è?» sbotta lui.
«Niente,» rispondi con naturalezza. «Sono venuto a darti il cambio!»
Il viso dell'uomo si illumina di gioia. «*Muy bien*! Finalmente partecipo anche io alla *fiesta*! *Arriba*!»

Detto questo, si precipita giù per il pendio senza degnarti di una seconda occhiata. Aspetti che sia scomparso alla vista, quindi ti sfili il travestimento ed entri nella tenda buia.
Vai al **353**.

## 242

«Va bene, Lefty, vedo che hai ancora bisogno di me. Mi fermerò il tempo necessario per aiutarti!»
Il faccione tondo del Foreman si illumina come quello di un giovane ranchero che ha appena ricevuto in regalo la prima pistola. Lefty batte le mani e accenna un passo di danza; lo afferri per un braccio per impedirgli di inciampare nei propri piedi.
«Adesso calmati, dobbiamo ancora pensare a un piano.»
«Non c'è problema, sono un grande pensatore!» Lefty si picchietta la tempia con l'indice.
«Bene, hai qualche idea?»
«Al momento nessuna,» ammette lui, avvilito. «Ma concedimi solo un paio di ore...»
«... e sarai già stato derubato,» termini per lui. «No, qui dobbiamo pensare a qualcosa in fretta.»
«Prima di subito, oserei dire.» Lefty indica un punto alle tue spalle. «Sono già qui!»
Giri su te stesso e quello che vedi conferma le parole del foreman: il sole ormai alto in cielo illumina distintamente due cavalieri che si avvicinano al piccolo trotto. Sono ancora troppo lontani per poterli riconoscere, ma vedi che sono vestiti di nero e hanno i cinturoni. Giunti a una certa distanza smontano di sella e procedono a piedi. Lefty, al tuo fianco, inizia a tremare e a torcersi le mani.
Vuoi ricorrere al Tiro con l'Arco (vai al **111**), all'Astuzia (vai al **41**) o preferisci attendere che si avvicinino ancora (vai al **302**)?

## 243

«Sceriffo, attento a Josè!»
Il tuo grido riecheggia nella notte mettendo in allarme il quartetto presso il cancello. Hans ed Ebenezer interrompono la loro conversazione e si guardano attorno cercando di capire chi abbia parlato, ma Cypher non perde tempo e si getta addosso al Messicano. Josè viene fermato dal massiccio Sceriffo che, dopo una breve colluttazione, lo getta a terra strappandogli di mano un oggetto di metallo appeso a una catenella: un fischietto!
«Tenetelo fermo,» ordina quindi Cypher agli altri due uomini. «Non so cosa volesse fare questo lurido mangia-*tortillas*, ma di certo non era niente di buono!»
«Voleva dare il segnale a Calvera e ai suoi uomini per entrare in città,» spieghi, uscendo dalle ombre mentre Josè viene tirato in piedi dagli altri vigilanti. «Subito dopo avervi piantato un coltello nella schiena, immagino.»
Vai al **50**.

## 244

Ormai non deve mancare troppo al momento dell'assalto. Uno dei tre uomini vicino a te sta per tradire la città di Bordertown e tu sei convinto di avere capito chi sia. Adesso l'importante è impedirgli di dare il segnale a Calvera, in modo da avvisare lo Sceriffo e preparare una bella sorpresa per i Bandidos.
Sospetti di Hans (vai al **66**), di Ebenezer (vai al **69**) o di Josè (vai al **139**)?

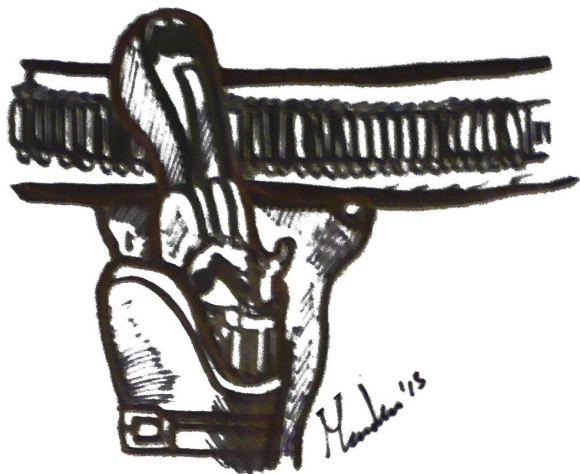
## 245

Ti infili nel vicolo e vedi l'uomo che stai pedinando intento a caricare il bagaglio sulla sella di un cavallo. Ti guardi attorno in cerca di un riparo, ma la stradina ne è priva. Il

gigante si volta con le bisacce ancora in spalla e ti fissa con aria truce. Stai ancora pensando a una scusa plausibile quando lui si scrocchia le dita e viene verso di te.
«Mi stavi seguendo,» afferma tranquillamente.
Vai al **193**.

## 246

Hai i secondi contati e c'è solo una cosa che puoi tentare. «Sono disarmato, non sparare! Mi arrendo!»
Per un attimo intravedi un lampo di sorpresa negli occhi azzurri. Un secondo dopo il pistolero si è già ripreso e ti scarica contro tutti i colpi della propria Colt. I proiettili ti crivellano e muori prima ancora di sentire l'ultimo sparo.

## 247

Ti avvicini al *Maître* con un sorriso smagliante, ma quel piedidolci si limita a squadrarti con malcelato disprezzo. La sua livrea candida contrasta con i tuoi vestiti impolverati da due giorni di viaggio e ti rendi conto che anche gli altri clienti, una volta finito lo spettacolo, ti stanno squadrando con disprezzo.

«Buonasera, vorrei una camera,» esordisci sorridendo.

«Spiacente... *Monsieur*,» è la gelida risposta. «Non abbiamo niente di libero.»

«Mi accontento anche...» provi a insistere.

«*Mais non*!»

«... di una sistemazione di fortuna.»

«*Non, non, non*.» L'uomo scuote la testa rassegnato. «Tutto pieno.»

«Bene, in tal caso credo proprio che me ne andrò.»

«*Adieu*.»

Volti le spalle a questo damerino imbalsamato e torni trascinando i piedi verso l'uscita. Stai per varcare la soglia, ignorando i sorrisi di scherno dei due buttafuori, quando qualcuno ti urta. Piroetti su te stesso e ti trovi a fissare negli occhi la Rosa del Cimarron in persona: vista da vicino è ancora più bella di quando era sul palco e il sorriso che ti rivolge potrebbe fermare una *stampede* di bisonti.

«Straniero,» ti sussurra, con un affascinante accento italiano. «Se vuoi, puoi dormire in camera mia. Dì a Pierre che sei mio ospite e lui ti farà salire senza fare storie.»

Senza darti tempo di rispondere, la ballerina si allontana in uno svolazzare di sottane. Rimani fermo a osservare la sua schiena nuda mentre dietro di te i buttafuori sghignazzano. Ti giri verso di loro e uno dei due sibila qualcosa all'orecchio dell'altro. Ti volti nuovamente, ma la Rosa è già sparita al piano di sopra.

Vuoi accettare il suo invito (vai al **184**) o preferisci cercare un altro posto per pernottare (vai al **148**)?

## 248

«Non ti conviene bere quell'acqua,» avverti Bart frapponendoti tra lui è il pozzo. «Ha un sapore orrendo! Bevi pure la mia.»
Bart osserva il pozzo, la borraccia che gli porgi e quindi si volta verso Jesse, che si limita a stringersi nelle spalle. Con un sorriso prende il contenitore e beve a lunghi sorsi prima rimettere il tappo. Poi si pulisce la bocca con la manica e torna verso il cavallo, senza degnarti di uno sguardo.
Cancella la Borraccia d'Acqua e vai al **379**.

## 249

Il ragazzino trotterella per una serie di vicoli poco frequentati, ma tu riesci a non perderlo di vista perché si ferma a osservarti ogni volta che volta un angolo. In pochi minuti ti sei completamente perso e temi di essere finito in una trappola; il bambino svolta in una piazzetta circondata da baracche di legno, quindi scavalca uno steccato e scompare.
Ti guardi intorno alzandoti sulle staffe, ma la piazza è deserta, a parte un uomo di colore che suona un'armonica seduto su uno sgabello. Inspiegabilmente la musica ti fa tornare in mente il saloon Ace of Hearts, dove c'era quel pianista mezzo ubriaco che non azzeccava tre note di fila. L'uomo seduto alza la testa e ti guarda fisso: è Pierre Toussant! Si sta facendo crescere la barba e indossa una salopette senza scarpe, ma è senza dubbio lui.
«Pierre,» esclami, saltando giù dalla sella. «Che bello rivederti!»
«Il piacere è mio, amico,» ribatte lui alzandosi e correndoti incontro.
«Ne hai fatta di strada da Red Eye a qui!»
«Lo stesso vale per te!» Il suo sorriso bianco contrasta con la sua pelle scura. «E, scusa se te lo dico, non hai proprio un

bell'aspetto.»
«È stato un viaggio movimentato,» ammetti.
«Sì, ho avuto l'impressione che starti vicino sia un rimedio infallibile contro la noia... Non che prima mi potessi lamentare troppo!»
Scoppiate entrambi a ridere, poi Pierre ti invita a seguirlo in casa. Lasci il cavallo alle cure di un altro ragazzo nero e segui il tuo amico nella sua baracca. Una volta dentro vi sedete a tavola e iniziate a raccontarvi le vostre vicissitudini: Pierre è scappato da Red Eye rubando il cavallo di Jeff Clayton, notizia che non manca di strapparti un sorriso, ed è arrivato a Chanford seguendo una pista parallela alla tua. Una volta in città, ha trovato rifugio presso alcuni amici e, per puro caso, ti ha visto andare in giro su Main Street.
«Ma la tua non è stata l'unica faccia conosciuta che ho visto,» aggiunge, facendosi serio. «Ho notato altre due persone che avrei preferito non incontrare più.»
«Chi?»
«Il primo è stato Sanders, quel maledetto grassone!» Pierre stringe i pugni. «Stava scendendo da un calessino ieri sera sul tardi e si è infilato in un albergo di lusso, il Bull's Head.»
«Hai idea di cosa possa cercare qui a Chanford?»
«Me,» ribatte Pierre. «O te. O entrambi.»
«Probabile, anzi certo, E chi sarebbe la seconda persona che hai visto?»
«Uno dei due rapinatori.»
Trattieni il fiato per un istante. «Ma è magnifico! Quale dei due?»
«Quello grosso e barbuto. Stamattina presto è entrato in una farmacia.»
«Dannazione,» ti lasci sfuggire. «Chissà dove sarà adesso!»
«Non troppo lontano.» Pierre alza una mano con fare conciliante «Ho messo un paio di ragazzi sulle sue tracce, con l'ordine di avvisarmi se avesse lasciato la città.»
Salti in piedi. «Mi puoi accompagnare da lui?»
Pierre non risponde, ma si alza a sua volta ed esce di casa.

Una volta fuori si avvicina al ragazzino che sta sorvegliando il cavallo e schiocca le dita; il giovane ti porge le redini e parte di corsa in una direzione diversa rispetto a quella da cui sei arrivato. Fai un cenno di saluto a Pierre, lasci il cavallo presso la sua casa e ti affretti dietro alla guida.
Dopo un'altra breve escursione tra i vicoli, il giovane si ferma dietro a un mucchio di barili poco prima di svoltare verso Main Street e si gira a guardarti portandosi un dito alle labbra. Ti indica un punto dall'altra parte della strada e tu, restando nell'ombra, ti rizzi in punta di piedi per vedere meglio. Il ragazzino ti sfreccia accanto e sparisce.
Vai al **354**.

## 250

Dopo un paio di ore spese a rigirarti sul tuo giaciglio di fortuna, senti un rumore provenire dalla strada. Ti metti a sedere e vedi una sagoma scura che regge un lume passare saltellando davanti alla porta. L'uomo scompare più avanti su Main Street, ma fai in tempo a notare il luccichio nei suoi occhi e la sua lunga barba grigia. Dalla direzione in cui è scomparso senti provenire una risata agghiacciante.
«Amici, sto arrivando,» urla l'uomo alla strada deserta. «Il vecchio Elias sta venendo a salutarvi anche questa notte!»
Vuoi tornare a dormire (vai al **22**) o preferisci alzarti e seguire questo strano individuo (vai al **316**)?

# Attraversi il treno…

*251 – Non appena entri, senti il profumo inequivocabile di tortillas, bistecche e vino rosso: guidato forse dal destino, sei montato sul vagone ristorante.*

# 251

Decidi che ti puoi concedere un po' di comodità e monti sul vagone passeggeri; vista dall'esterno, la carrozza appare davvero magnifica, con le fiancate appena riverniciate di rosso e le grosse ruote che luccicano al sole.
Non appena entri, senti il profumo inequivocabile di tortillas, bistecche e vino rosso: guidato forse dal destino, sei montato sul vagone ristorante. Ti fai largo tra i tavolini, mentre i passeggeri fanno smorfie di disgusto e coprono i bicchieri con le mani.
Stai per sederti a un posto libero in fondo, quando un uomo armato di fucile scuote la testa e ti indica la porta di comunicazione. Sbuffi, ma lui non pare intenzionato a cedere; quindi passi nel vagone successivo, sicuro di avere un servizio altrettanto piacevole.
Le tue aspettative, però, vengono presto deluse: ad attenderti non trovi né sedili imbottiti, né tappeti di raso e nemmeno graziose cameriere che servono boccali ricolmi di birra ghiacciata.
L'interno differisce dal carro bestiame solo perché ci sono le panche e manca la paglia. Vista la comodità dei posti a sedere, non sei sicuro che sia un cambio vantaggioso.
Stai giusto pensando che faresti meglio a tornare indietro e viaggiare assieme al tuo fedele animale, quando il treno riparte con un sobbalzo.
Sospirando, occupi l'unico posto libero e ti abbandoni contro lo schienale. Osservi con occhio critico i tuoi compagni di viaggio e ti rendi conto che molti di loro dormono o non ti prestano attenzione; solo tre sembrano intenti a studiarti: un prete di mezza età, una vecchia signora che stringe al petto una borsetta e un uomo massiccio che indossa abiti eleganti ma spiegazzati.
Vuoi fare conversazione (vai al **431**) o preferisci riposare un po' (vai al **48**)?

## 252

«Mi spiace Sceriffo, ma credo di non essere tagliato per questo incarico,» ammetti con una punta di rammarico.
«Capisco,» ribatte Cypher, senza scomporsi troppo. Se anche lo hai deluso, dissimula molto bene. «Bene, immagino che tu voglia lasciare la città al più presto,» fa una pausa per aspettare una tua risposta. «Ma se sei così pazzo da voler restare posso darti questa.» Così dicendo estrae da un cassetto una chiave a cui è appeso un cartellino numerato e la poggia sul tavolo dell'ufficio.
«Cos'è?»
«La chiave di una stanza, prenotata a mio nome,» spiega Cypher. «Non posso certo lasciarti in giro questa notte. E poi, può sempre darsi che tu cambi idea.»
«Può darsi,» ammetti tu, senza sbilanciarti. Se lo desideri, segna sul Foglio d'Avventura la Chiave del Saloon.
Saluti rapidamente Cypher e torni all'esterno dove trovi ad attenderti il tuo cavallo. Monti in sella sentendo su di te gli occhi dello Sceriffo e decidi la tua prossima mossa.
Vuoi recarti subito al saloon (vai al **271**), preferisci fare due passi in città (vai al **85**) o ritieni sia meglio andarsene alla svelta da questo buco di paese (vai al **298**)?

## 253

Dalla fattoria provengono voci allegre e risate: questa gente sta festeggiando! Ti fermi vicino all'edificio principale e stai per chiamare quando una porta si spalanca e ne escono due persone a braccetto. Aguzzi lo sguardo nella penombra: sono Esmeralda e Juan! I due ti salutano e ti corrono incontro sorridendo.
«*Bienvenido amigo*!» Il giovane afferra le redini e ti fa cenno di smontare.
«*Gracias, muchissimas gracias*!» La ragazza ha gli occhi lucidi. «*Señor*, hai salvato il mio Juanito. Ti prego, resta

nostro ospite per questa notte! Se c'è qualcosa che posso fare per te...»
Smonti di sella e lasci che Juan accompagni il cavallo alla stalla. «Non occorre ringraziarmi,» rispondi a Esmeralda, gonfiando il petto. «È stato un piacere aiutare una ragazza così carina a salvare il proprio fratello...»
In quel momento Juan ritorna, abbraccia Esmeralda da dietro e le bacia il collo. La ragazza ride, poi si volta e posa le proprie labbra su quelle del giovane. I due si baciano con passione per alcuni istanti, prima di tornare a te.
«Qualcosa mi sfugge,» commenti.
Esmeralda arrossisce. «Juan non è mio fratello. Lui è...»
«Sono il suo fidanzato,» si intromette il giovane. «Ero uno degli uomini di Calvera ma poi ho conosciuto Esmeralda e...»
«Mi immagino il resto.» Non trattieni un sorriso. «Quindi quando Calvera lo ha saputo...»
«... voleva farmi fuori per dare l'esempio al resto dei *muchachos*,» termina per te Juan.
I due ti accompagnano nella *hacienda* e preparano una cena sostanziosa a base di tortillas e fagioli. State finendo di mangiare quando vi giunge l'eco di un esplosione proveniente da Bordertown. Uscite e, nel buio della notte, intravedete le prime fiamme alzarsi dalla città.
«Calvera ha attaccato,» commenta Juan, senza cambiare espressione.
«Tu lo sapevi?» gli chiedi.
«Correva voce di un assalto alla città, solo non mi aspettavo fosse oggi.»
«Non sembri dispiaciuto.»
«Non lo sono. Gli abitanti sono tutti *gringos* che non hanno mai avuto riguardo per noi *peones*. Si può dire che se la siano cercata!»
«È vero!» si intromette Esmeralda. «Quando chiesi allo Sceriffo Cypher di aiutare il mio Juanito, lui mi rispose che era stato eletto per sparare ai *bandidos*, non per salvarli!»

Rientrate pensierosi mentre la battaglia continua a infuriare in città e ti viene mostrata una camera per gli ospiti al primo piano. Ti spogli, avendo cura di lasciare tutte le tue cose dove puoi trovarle anche al buio, e scivoli sotto le coperte. Ti addormenti quasi subito, ignorando i rumori portati dal vento. Recuperi 3 punti di Energia Vitale.
Ti svegli all'alba fresco e riposato. Quando scendi in cucina trovi già Juan e Esmeralda a preparare la colazione. Mangi con gusto e metti da parte un involto di *tortillas* (conta come un Pasto).
I due *peones* ti accompagnano al cavallo e tu li saluti con calore prima di ripartire verso Chanford, facendo di proposito un ampio giro per evitare le rovine fumanti di Bordertown.
Vai al **153**.

## 254

Dopo avere rischiato di venire scoperto, raddoppi le precauzioni e ti inoltri con la massima attenzione nel campo. Dalla grande tenda centrale proviene un'imprecazione roca. Ti arrischi a guardare e vedi le ombre di due uomini che gesticolano alla luce di una lanterna. Non sai di cosa stiano parlando, ma qualcosa ti dice che è meglio affrettarsi: a breve distanza c'è un tenda con davanti una sentinella e tu procedi in quella direzione.
Vai al **142**.

## 255

«Credo di no.» Con un gesto plateale rovesci lo champagne sul pavimento. «Non mi piacciono certi giochetti.»
«A cosa ti riferisci, straniero?» chiede la ballerina, spostandosi di un passo verso il letto.
«Sto solo dicendo che...»

Un rumore alle tue spalle ti fa voltare: in piedi sulla soglia ci sono Art e Howard. Si sono tolti le cravatte e hanno le maniche rimboccate sugli avambracci muscolosi. Arretri verso il tavolino da toeletta e vedi che la Rosa del Cimarron sta impugnando la bottiglia come un randello.
Vuoi fare ricorso all'Agilità, vai al **185** oppure a una Pistola o a un Coltello (vai al **408**)?
Se non hai questa caratteristica o uno di questi oggetti, vai al **449**.

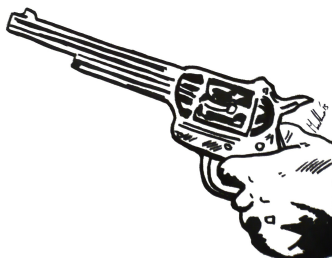
## 256

«Calma, amico, calma,» dici al rapinatore, mentre ti sposti lentamente verso destra per avere il sole alle spalle. «Non fare cose di cui potresti pentirti…»
«Pentirmi io?» L'uomo scoppia a ridere senza perderti d'occhio. «L'unico che ha qualcosa da perdere qui sei tu! Chiaro? Adesso poche storie, vuota le tasche prima che perda la pazienza!»
«Va bene, va bene.» Ti avvicini a lui fino a che la tua ombra non copre il suo viso. «Adesso ti do quello che vuoi.»
Improvvisamente, fai un passo di lato e il sole torna a colpire gli occhi dell'uomo che sbatte le palpebre. È l'occasione che aspettavi: estrai la Colt e apri il fuoco gettandoti di lato. L'uomo spara a sua volta, ma il proiettile ti manca di almeno due piedi. Colpito al torace, il bandito lascia cadere l'arma e si accascia a terra morto. Ti rialzi spolverandoti i vestiti e ti avvicini al cadavere.
«Adesso non fingi più?» gli chiedi, sferrandogli un calcio sulla schiena.
Ti chini sull'uomo e lo perquisisci rapidamente: l'uomo ha una Pistola e 8 Dollari (segna quello che vuoi sul Foglio d'Avventura). Dietro a una roccia lì vicino c'è il suo cavallo, ma una breve ricerca nelle sacche da sella non rivela niente di utile. Torni alla tua cavalcatura, monti in sella e riparti.
Vai al **340**.

## 257

Col passare del tempo il calore si fa più sopportabile e procedi più agevolmente. È ormai tardo pomeriggio quando vedi un uomo sdraiato a faccia in giù davanti a te. Fermi il cavallo e lo osservi meglio. Non sembra ferito, ma nemmeno si muove.

Se disponi della Sopravvivenza vai al **51**.

Altrimenti scegli se avvicinarti allo sconosciuto (vai al **359**) o girargli attorno e tirare dritto verso ovest (vai al **340**).

## 258

Rifletti rapidamente: gli uomini della Wells Fargo, pur non brillando per intelligenza, sono fin troppo fedeli alla compagnia ed è improbabile che tu possa corrompere uno di loro. L'unica speranza è fare leva sulla loro ingenuità. Ti avvicini al vagone, fai un profondo respiro e bussi energicamente sul portellone.

«Apri, agente,» ordini in tono secco.

«Chi è?» ribatte una voce maschile all'interno.

«Ispezione a sorpresa,» è la tua risposta. «La Wells Fargo non vuole che i propri dipendenti battano la fiacca. Apri, forza!»

«Non ne sapevo niente,» protesta l'uomo e senti il dubbio farsi strada nelle sue parole.

«Se tu lo avessi saputo, non sarebbe stata una sorpresa,» replichi prontamente.

La serratura interna scatta pochi secondi dopo e il portellone scorre verso destra per rivelare un uomo tarchiato con la faccia da mastino che indossa un completo blu e stringe in pugno una doppietta. Ti osserva sbattendo le palpebre, si umetta le labbra, fa per sollevare l'arma ma poi la punta di nuovo verso il pavimento del vagone.
«Con chi ho il piacere?» chiede l'uomo porgendoti una mano callosa.
«Dovresti saperlo,» afferri la mano dell'uomo e, invece di stringerla, ne approfitti per issarti a bordo del vagone.
«Dovrei?» sembra interdetto.
«Potrei anche dirtelo,» intrecci le braccia dietro la schiena e lasci vagare lo sguardo per il vagone. «Ma non vorrei offendere la tua intelligenza.»
«Ecco...» la tua sicurezza lo ha preso in contropiede. «Sei McAffrey?»
«McAffrey?» sogghigni fissandolo dritto negli occhi, «Un nome che va bene come un altro. Comunque vedo che ti stai impegnando nel tuo lavoro: bravo! Ora però dimmi cosa ti spinge a pensare che io sia McAffrey.»
«Ecco... Mi hanno detto che l'Ispettore McAffrey spesso fa controlli a sorpresa.» L'agente sembra un po' più rilassato. «Quindi ho pensato...»
«Hai pensato bene,» lo rassicuri con una pacca sulla spalla. «Ma adesso non ti preoccupare. Ne riparleremo all'arrivo.»
«D'accordo, d'accordo,» accenna un sorriso. «Chiedo scusa per la sfiducia, ma in questo mestiere la prudenza non è mai troppa: è pieno di delinquenti...»
«Già, ma tu sai come difenderti,» gli fai l'occhiolino. «Non sei mica un novellino che fa montare a bordo il primo venuto facendosi raggirare!»
Vi guardate negli occhi alcuni istanti, poi non riesci più a trattenerti e scoppi a ridere. L'agente ti guarda perplesso, poi si unisce alla tua risata. Dopo un po' vi fermate e riprendete fiato.
Vai al **152**.

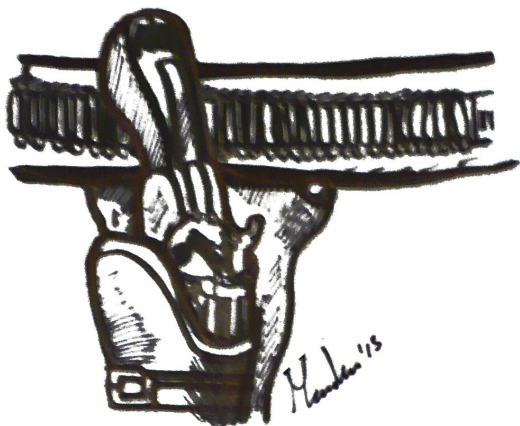
# 259

Cancella 1 Dollaro. Fai un cenno all'oste tenendo in mano la moneta e lui arriva rapidamente con un altro boccale di birra. Lo posa davanti all'ubriaco con una smorfia di disgusto, accetta il tuo dollaro e torna al proprio posto. L'uomo sembra animarsi.

«Bene, ora dimmi,» riprendi, mentre lui inizia a bere. «Sei tu Pierre Toussant?» Per alcuni istanti osservi solo il suo pomo d'Adamo che va su e giù mentre il boccale viene svuotato. «Allora?» chiedi, cominciando a sentirti poco sicuro di aver scelto la persona giusta. Il tuo dubbio diventa realtà quando vedi il tuo interlocutore crollare con la testa sul tavolo e iniziare a russare saporitamente.

«Chiedo scusa,» una voce alle tue spalle ti fa sussultare. «Se cerchi Toussant dovresti venire al mio tavolo.»

L'uomo di colore si è alzato mentre parlavi con l'ubriacone e ti sta facendo cenno di unirti a lui. Visto che l'altro potenziale candidato è fuori combattimento, decidi di unirti al nuovo arrivato.

Vai al **21**.

## 260

Pierre, ritto in piedi, fronteggia i cinque mandriani che si danno di gomito sghignazzando.

«Adesso smettetela!» li ammonisce con voce non troppo ferma. «Chiedetemi scusa e andatevene!»

Per tutta risposta Jeff scuote la testa ridacchiando, afferra una bottiglia posata sul bancone, porta indietro il braccio e la scaglia verso di voi con un rapido movimento; Pierre schiva agilmente gettandosi di lato, ma adesso sulla traiettoria del proiettile ci sei tu!

Se disponi dell'Agilità vai al **414**; altrimenti vai al **273**.

## 261

Ti viene in mente che le iniziali "ON" sulla targhetta della chiave che hai trovato ieri sono le stesse che campeggiano sull'insegna della pensione: forse è una stanza prenotata. Frughi in tasca e ne estrai la chiave mostrandola alla vecchia.

«Io avrei questa chiave.»

«Tu?» La donna stringe gli occhi. «Sembra la chiave di un cliente abituale, ma non ti ho mai visto qui.»

«Me l'ha data un amico, un vecchio amico.»

«E chi sarebbe...? Per caso il Signor Stevenson?»

Deglutisci. «Sì, lui.»

«Quel caro giovanotto, sempre pieno di complimenti per il mio arrosto e per il vino della mia cantina.» La vecchia ha un'aria un po' sognante. «Come sta? L'ho visto partire di corsa l'altro giorno con quel suo mulo.»

«Sta bene. A quest'ora sarà già a Red Eye.» Non aggiungi che, probabilmente, è ospite dello Sceriffo Metzger.

«Bene, spero che torni presto.» La vecchia ti fa cenno di entrare. «Per stanotte la sua camera è tua. Vieni dentro.»

Cancella la Chiave Numerata e vai al **25**.

## 262

Ti rendi conto con orrore di essere alla mercé del tuo avversario. Il gigante ti afferra per il bavero con la sinistra, solleva la destra e la cala chiusa a pugno sulla tua testa con la forza di un maglio. Perdi 3 punti di Energia Vitale. Tutto diventa buio e crolli a terra svenuto.
«Ehi, amico, mi senti?» La voce viene da lontano.
«Sei ancora tra noi?» Stessa voce, ma più vicina.
Apri gli occhi e metti a fuoco il viso di un uomo inginocchiato accanto a te. La testa ti ronza come un alveare e senti una pulsazione sorda dietro agli occhi. L'uomo sorride, quindi si alza e ti porge la mano.
«Grazie.» Ti tiri in piedi e controlli le tue cose: non manca niente.
«Di niente,» risponde il soccorritore. «Non so cosa tu gli avessi fatto, ma quel gigante ti ha davvero conciato per le feste.»
«Gigante?» Ti ci vuole un attimo a ricordare il rapinatore. «Giusto, da che parte è andato?»
«Sicuro di volerlo seguire? Beh, dopo tutto non sono affari miei. È montato in sella ed è partito verso ovest.»
Ringrazi l'uomo e barcolli fuori dal vicolo. Ormai il gigante è sparito, ma sai già che direzione ha preso. Torni verso il tuo cavallo, pensando che con un po' di fortuna potrai riuscire a riacciuffarlo.
Se disponi della Sopravvivenza, vai al **448**; altrimenti vai al **196**.

## 263

Ti lasci alle spalle il ranch SCAF e riparti al piccolo trotto verso Bordertown, sicuro di giungervi entro il tramonto. Infatti è pomeriggio inoltrato quando intravedi in lontananza il villaggio; continui a seguire la pista mentre il sole si abbassa lentamente all’orizzonte. Stai già pregustando un

buon bagno caldo, seguito da una lauta cena e da un letto morbido, quando vedi una ragazza che piange seduta su una pietra al bordo del sentiero. Non può avere più di diciotto anni ed è vestita come una contadina.
Non appena ti avvicini, alza il capo e ti fissa con occhi verdi. «*Señor*!» Tira su col naso. «Per favore, aiutami! I *bandidos* hanno rapito mio fratello e io non so come fare!»
«Come ti chiami, ragazza?» chiedi, chinandoti sulla sella. «E dove sarebbero questi banditi di cui parli?»
«Mi chiamo Esmeralda, *señor*,» ti risponde con voce un po' più ferma. «I *bandidos* sono scappati oltre il canyon da quella parte,» prosegue, indicandoti un punto leggermente a sud di Bordertown, verso il confine con il Messico.
Che ci siano covi di banditi sulla frontiera non è certo una novità; lo è invece il fatto che siano così arditi da non limitarsi a taglieggiare la zona, iniziando anche a rapire i *peones*. Certo, sempre che Esmeralda dica la verità. Potresti certo aiutare questa povera ragazza e andare da solo al campo, ma si tratterebbe di una scelta assai pericolosa; in alternativa potresti semplicemente accompagnarla a Bordertown e chiedere aiuto una volta giunto lì.
Vuoi fare l'eroe a tutti i costi e penetrare da solo nel campo dei rapitori (vai al **84**) o preferisci affrettarti verso Bordertown (vai al **180**)?

## 264

Ti siedi davanti all'uomo, che ti fissa con occhi spenti. «Ciao amico,» esordisci in tono cordiale. «Posso farti una domanda?»
L'altro ti osserva in silenzio per alcuni istanti, vacilla sulla sedia e si afferra al tavolo per non cadere. Apre la bocca come per rispondere, ma tutto quello che ne esce è un rutto fragoroso.
Ti butti indietro contro lo schienale mentre vieni investito da una zaffata maleodorante. L'ubriaco fa una risatina, poi spinge verso di te il proprio boccale vuoto e dà una significativa occhiata al bancone.
Vuoi investire 1 Dollaro per pagargli una bevuta (vai al **259**) o preferisci spostarti al tavolo del nero, che vi sta guardando incuriositi (vai al **21**)?

## 265

«No grazie,» declini l'offerta. «Il Poker non fa per me e preferisco non bere in viaggio.»
Mark si stringe nelle spalle, senza sembrare troppo contrariato. «Bene, come vuoi, si vede che dovrò trovare un altro modo di fare soldi facili,» aggiunge poi quasi parlando tra sé.
«Come dici?»
«Niente, niente,» risponde lui, con una risatina nervosa. «Era solo una battuta poco felice. Buonanotte!»
Mark si stende vicino al fuoco calandosi la bombetta sugli occhi; un po' perplesso lo imiti, usando la sella come cuscino.
Se disponi dell'Astuzia, vai al **427**.
Altrimenti decidi se addormentarti subito (vai al **384**) o se attendere ancora un po' (vai al **232**).

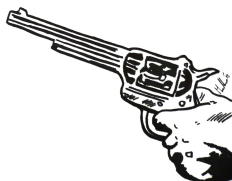
## 266

Ancora una volta, i tuoi riflessi fulminei ti salvano da una situazione catastrofica. Senza alzarti, rotoli di lato e il primo proiettile della Derringer va a vuoto. Mark impreca e prende la mira reggendosi il polso con la mano libera.
Sai per esperienza che queste armi hanno due colpi: una breve corsa e un tuffo dietro una roccia vicino ti salvano dal secondo e ultimo sparo. Salti su come un serpente a sonagli ed esci dal riparo, ma Stevenson è già montato in sella al proprio mulo e sta galoppando verso est.
Soppesi per un attimo l’idea di inseguirlo, ma la scarti subito: ormai non ha più nulla che ti possa servire ed è pur sempre armato. Decidi che la vendetta può aspettare e raccogli il tuo magro bottino. Pochi minuti dopo sei di nuovo sdraiato accanto al fuoco, cercando di dimenticare l'accaduto.
Vuoi andare subito a dormire (vai al **441**) o preferisci vegliare tutta la notte, nel caso Mark Stevenson decidesse di tornare (vai al **67**)?

## 267

Scivoli tra le ombre fino all'imboccatura del vicolo e ti acquatti dietro a un barile vuoto. Non osi sporgere la testa, ma il tuo udito ben allenato ti consente di sentire tutto quello che accade dietro l'angolo. Un tintinnio di finimenti e un nitrito soffocato ti comunicano che l'energumeno è appena montato in sella.
«Andiamo bello,» si rivolge al cavallo. «Facciamoci una sgambata fino alla vecchia miniera.»
Subito dopo l'uomo esce dal vicolo cavalcando al piccolo trotto e fai appena in tempo a rannicchiarti dietro al riparo. Sorridi mentre si allontana verso ovest, sicuro di poterlo raggiungere senza preoccuparti di seguire le tracce.
Torni verso il tuo cavallo e, avendo cura di non seguire la strada, procedi a spron battuto verso la miniera. Quando ormai sei a poche centinaia di metri dalla meta, vedi la sagoma massiccia del barbuto che cavalca ignaro della tua presenza. Smonti di sella e procedi a piedi.
Vai al **421**.

## 268

Risali a fatica il pozzo, scavalchi il parapetto e ti lasci cadere a terra. La notte è calda come sempre, eppure l'aria ti sembra terribilmente fresca, dopo i minuti trascorsi sei metri sotto terra. Ti rialzi e ti allontani dal pozzo, diretto verso Main Street.
Se hai la parola d'ordine *Impiccato* e una Cassetta di Ferro, vai al **124**; altrimenti vai al **311**.

## 269

Ti cali senza problemi fino in fondo e rimani immobile per alcuni istanti. A parte il tuo respiro affannoso e il battito del tuo cuore, non senti altri rumori. L'imboccatura del pozzo, in alto sopra di te, sembra fin troppo lontana, anche se non possono essere più di quindici piedi.
Accendi un fiammifero e ti guardi intorno con fare circospetto. Il pozzo deve essere asciutto ormai da diversi anni, perché in terra non c'è nemmeno una goccia d'acqua. Fai un passo e qualcosa scricchiola sotto i tuoi stivali; guardi di cosa si tratti e trattieni un grido: è un vecchio scheletro calcificato con un braccio spezzato. Il cadavere è vicino al muro e in mano stringe ancora un pezzo di pietra bianco.
Sollevi lo sguardo e vedi sulla parete accanto al cadavere una scritta: *Elias sei pazzo!* Il morto deve essere Jeb, il compagno del vecchio barbuto.
Ti chiedi come sia caduto qui in fondo e quanto abbia impiegato a morire, ma capisci che non è il caso di darsi una risposta.
Vuoi continuare a esplorare il fondo del pozzo (vai al **55**) o preferisci tornare in superficie (vai al **268**)?

## 270

Non volendo mettere ulteriormente alla prova la tua buona stella, ti volti e riprendi la fuga verso il canyon. I banditi, scavalcando i propri compagni morti o feriti, ti seguono tenendosi a distanza.
Visto che nessuno di loro osa venirti a tiro, riesci ad arrivare senza troppi problemi al canalone e sparisci con un ultimo scatto nelle sue ombre.
Se hai la parola d'ordine *Agguato*, vai al **218**; altrimenti vai al **158**.

## 271

Seguendo le indicazioni, arrivi in pochi minuti al saloon di Bordertown, un edificio sobrio e spartano. Smonti di sella, leghi le redini del cavallo alla stanga accanto all'abbeveratoio e fai il tuo ingresso nella sala comune. L'ambiente è pulito: due donne di mezza età servono ai tavoli e uno spilungone con radi capelli grigi suona il piano.
Ti fai strada nella sala comune ignorando le occhiate che ti rivolgono i presenti e arrivi al bancone. Il titolare ti elargisce un sorriso sdentato, ma i suoi occhi rimangono seri. «*Amigo*, se puoi pagare due dollari posso darti una cena calda e un posto per dormire, altrimenti sarà meglio che tu esca alla svelta.»
Se hai già una Chiave del Saloon, vai al **59**; se non hai la chiave ma hai 2 Dollari e vuoi pagarti vitto e alloggio, cancella il denaro, segna la Chiave del Saloon sul Foglio d'Avventura e vai al **425**; altrimenti vai al **227**.

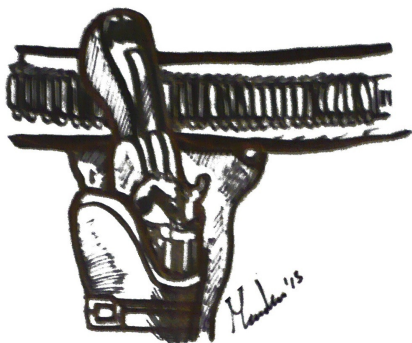
## 272

Stai ancora sbattendo le palpebre per abituarti alla luce del sole, quando vedi un uomo in piedi accanto al tuo cavallo. È sulla sessantina, con la schiena un po' ingobbita, indossa abiti sporchi di terra ed è scalzo. Ha in bocca una sigaretta accesa e ti punta contro un vecchio fucile Sharps.
Se hai un Piccone vai al **43**: altrimenti vai al **386**.

## 273

Il proiettile improvvisato ti centra in piena fronte, sbalzandoti dalla sedia e facendoti rotolare sotto un tavolo. Perdi 2 punti di Energia Vitale. Annaspi per ripulirti dal sangue che sta per colarti sugli occhi. Pierre si frappone tra te e gli assalitori, dandoti il tempo di rialzarti.
Vai al **7**.

## 274

Non hai tempo per cercare riparo, quindi fai la sola cosa possibile: ti lasci cadere a terra mentre una salva di proiettili sibila sopra la tua testa. L'erba alta ti fornisce riparo sufficiente per rotolare di lato, cosa che ti salva la vita una seconda volta perché altri colpi si abbattono dove eri caduto. Non ti rialzi per non essere preso nuovamente di mira e strisci verso il riparo più vicino.
Vai al **279**.

## 275

Gli uomini sono tre, ma essendo stretti l'uno all'altro si ostacoleranno a vicenda in un corpo a corpo. Guizzi fuori dalle ombre e scatti verso il terzetto cogliendo tutti di sorpresa. Uno dei banditi si riprende dallo stupore e ti aggredisce con un fendente di machete; senza fermarti lo afferri per il braccio e sfrutti il suo slancio per atterrarlo disarmandolo, quindi piroetti su te stesso e colpisci con una gomitata al naso il suo compagno. L'uomo crolla a terra mugolando e ti getti su Calvera, che impugna una pistola. Prima che riesca a sparare gli hai bloccato il polso e ti sei portato alle sue spalle passandogli il braccio libero davanti alla gola.

I due che hai atterrato si rialzano a fatica, ma tu manovri la mano armata di Calvera facendogli premere il grilletto due volte: entrambi gli uomini cadono a terra uccisi dal proprio capo. Visto che ormai non ha più senso continuare, spezzi il braccio di Calvera con una rapida torsione del polso e getti a terra il tuo prigioniero.
Vai al **337**.

## 276

Il tuo stomaco brontola e ti prendi mentalmente a calci per non avere pensato alle provviste. Adesso sei in questa cittadina dimenticata da tutti senza nemmeno un tozzo di pane da mettere sotto i denti. Ti sdrai e cerchi di prendere sonno, ma la fame ti tiene sveglio. Perdi 1 punto di Energia Vitale.
Vai al **250**.

## 277

Sfili la pistola dalla fondina e scatti in avanti col dito sul grilletto. Gli uomini ti vedono e cercano di reagire, ma tu sei molto più veloce. La tua mano passa tre volte sul cane dell'arma e tre proiettili centrano il proprio bersaglio: i due banditi crollano a terra morti e Calvera, colpito alla spalla destra, cade in ginocchio disarmato.
Vai al **337**.

## 278

Vi fissate negli occhi per un lungo istante, il tempo pare essersi fermato. Il cuore comincia a batterti forte, quando sollevi l'arma e premi il grilletto.
Se disponi del Tiro con la Pistola, vai al **93**; altrimenti, vai al **163**.

## 279

Senti un urlo di gioia, seguito da uno sparo. I banditi ricompaiono all'improvviso in sella ai propri cavalli, inseguiti da Fitzpatrick a piedi che urla come un indemoniato. L'Agente Wells Fargo scarica la seconda canna della doppietta nella schiena dei fuorilegge, poi getta via il fucile e inizia a tirare con la Colt, appoggiando la canna al braccio sinistro. I rapinatori non hanno bisogno di altri incoraggiamenti e si allontanano al galoppo in una nuvola di polvere.
«Fitzpatrick!» sbraita l'uomo. «Ricordatevi questo nome, cani rognosi!»
Solo quando i banditi sono scomparsi all'orizzonte, l'uomo pare calmarsi. Raccoglie la doppietta, si aggiusta il bavero della giacca e viene verso di te impettito. Tiri un sospiro di sollievo e lo accogli sorridendo.
«Tutto a posto amico?» ti domanda.
«Sì, credo proprio di sì, grazie di tutto.»
Fitzpatrick si stringe nelle spalle con un sorrisetto e tornate verso la locomotiva. Casey e Sim hanno quasi finito di rimuovere i tronchi dai binari e, con il vostro aiuto, siete pronti a ripartire in pochi minuti. Il macchinista non commenta la sparatoria di poco prima e pare che l'Agente Wells Fargo la ritenga ordinaria amministrazione.
Ora che il pericolo è passato vuoi proseguire sul treno (vai al **417**) o preferisci recuperare il cavallo e procedere in sella (vai al **91**)?

## 280

Estrai il lazo dalla bisaccia e ti piazzi proprio sotto una sporgenza rocciosa a circa sei metri di altezza. Fai roteare la corda sempre più rapidamente, quindi la scagli verso l’alto. Il cappio sale ma non scende più: si è agganciato! Tiri con tutte le tue forze e ti appendi alla corda, ma non senti nessun

cedimento. Confidando nella tua competenza in fatto di nodi, poggi i piedi sulla parete e inizi l’arrampicata; nel giro di pochi secondi sei a sedere sulla cengia rocciosa che avevi visto dal basso. Sleghi il lazo riponendolo nella bisaccia e torni ad arrampicarti.
Vai al **40**.

## 281

«Visto che lavoro per Sanders, vorrei sapere qualcosa di lui,» spieghi rivolto a Beckham.
«È presto detto,» Beckham si volta verso di te, escludendo gli altri dalla conversazione. «Non ti fidare mai di lui.»
«Questo lo so, ma vale per chiunque altro.» Accenni col capo ai compagni di viaggio. «Compresi preti e maestre.»
Beckham annuisce. «Dopo tutto nemmeno Sanders si fida di te.»
«E tu come fai a saperlo?»
«Secondo te, dove si trova adesso il tuo datore di lavoro?»
«Dal tono che usi, direi che “Sanders Mansion” è la risposta sbagliata.»
«Lo è!» Beckham sorride come uno che la sa lunga. «Perché a quest'ora Sanders sarà a Chanford!»
«A Chanford?» non puoi fare a meno di alzare la voce.
«Sì, è partito la sera di due giorni fa, probabilmente per precederti, ma sono sicuro che lo scoprirai tu!» Si lecca le labbra un paio di volte.
«Messa così, sembra che non si fidi di me, abbassi la voce, parlando quasi con te stesso.»
«Forse, ma di certo tu non dovresti fidarti di lui,» ribatte Beckham. «È ovvio che non è in buona fede e non lo è mai stato, a dirla tutta!» Fa un cenno agli altri due passeggeri. «Ehi voi, abbiamo finito di spettegolare, potete tornare tra noi.»
Vai al **27**.

## 282

«Andrò al cancello nord,» comunichi allo Sceriffo. «Mi pare sia il punto più esposto a un assalto.»
«Bene, benissimo. Allora io andrò a sud!»
Detto questo, il tuo nuovo amico si allontana di buon passo. Osservi la sua schiena per alcuni istanti, quindi ti incammini a tua volta.
La città è piccola e, anche se per strada non c'è nessuno a cui chiedere informazioni, arrivi senza problemi al posto di guardia. I tre uomini di sentinella ti scrutano con aria sospettosa alla luce delle torce e non fanno il minimo cenno di saluto.
«Salve,» esordisci con un sorriso nervoso. «Mi manda lo Sceriffo Cypher.» Fai una pausa ma i volti dei tre cittadini restano impassibili. «Ha detto che vi avrei dovuto dare una mano nella sorveglianza del cancello nord,» concludi, mostrando la stella di latta.
Il primo uomo, un vecchio calvo con una folta barba bianca strizza gli occhi facendo un passo avanti. «Amici,» biascica stancamente. «Pare che abbiamo un nuovo Vicesceriffo! Piacere ragazzo, io mi chiamo Ebenezer.»
«Io sono Hans,» si presenta il secondo portando una mano alla tesa della bombetta. «Hans Schmidt... cioè, ormai Smith,» si corregge quasi imbarazzato. «Sono in America da quasi un anno.» È un grassone con la pelle chiara e i capelli unti biondo paglia.
Il terzo uomo fa un distratto cenno di saluto lisciandosi i folti mustacchi neri. «*Hola amigo*,» dice, senza entusiasmo. «Sono Josè». Ha un pesante accento messicano e sembra più preoccupato di quello che accade fuori piuttosto che di fare la tua conoscenza.
Fatte le presentazioni, ti metti in disparte fingendo di osservare la prateria a nord, ma in realtà scocchi occhiate furtive a questo terzetto male assortito per capire chi di loro possa essere un traditore.
Ebenezer deve avere una sessantina di anni, portati male, e

passa il tempo sonnecchiando appoggiato a un vecchio fucile Sharps; se davvero è lui il traditore, Calvera è in pessime mani. Hans è chiaramente tedesco e non capisci perché mai si sia impegnato nella difesa di una cittadina nella quale è appena arrivato; inoltre è anche disarmato, a meno che non nasconda qualcosa sotto la giacca. Josè è senz'altro il più sospetto, essendo lui stesso un Messicano, ma è anche l'unico dei tre che pare prendere sul serio il proprio dovere di guardia.
Decidi di fare quattro chiacchiere per saperne di più riguardo ad almeno uno di questi individui e scegli con cautela il tuo interlocutore.
Vuoi parlare con Ebenezer (vai al **289**), con Hans (vai al **339**) o con Josè (vai al **285**)?

## 283

Tenendo al passo il cavallo, percorri tutta Main Street e oltrepassi l'ufficio dello Sceriffo, edificio che si distingue dagli altri per essere uno dei pochi costruiti in muratura. Prosegui ancora per un minuto… solo per trovarti prima del previsto ai confini del paesino!
Davanti a te si stende il deserto, rosso per il sole al tramonto e da qui si dipartono le piste che portano ai villaggi vicini: Chanford dritto a ovest e Bordertown più a sud, verso il confine.
Imprecando tra i denti per aver dovuto iniziare le ricerche in questo sputo di villaggio minuscolo, volti la tua cavalcatura e percorri a ritroso Main Street.
Ormai l'emporio è chiuso e i vecchi se ne sono andati. Nel passare nuovamente davanti all'ufficio dello Sceriffo, noti un manifesto di ricercato che sembra essere stato affisso da poco.
Vuoi avvicinarti per leggerlo (vai al **113**) o preferisci procedere verso il saloon (vai al **223**)?

## 284

«Certo che ho un posto per dormire,» ribatti, estraendo la chiave e facendola dondolare appesa alla catena. «Alloggio all'albergo qui vicino!»
«Allora tornaci,» sbotta il guardiano, appena un po' più amichevole. «Nel caso tu non lo sappia, c'è il coprifuoco qui a Bordertown.»
«Ti accompagniamo noi,» si intromette un altro. «Per assicurarci che tu non ti perda per la strada!»
A queste parole gli uomini scoppiano a ridere e ti circondano. Non volendo opporre resistenza, ti lasci riaccompagnare al saloon per passarvi la notte. La pattuglia si assicura che tu salga in camera raccomandando all'albergatore sdentato dietro al bancone di sorvegliare tutte le uscite, nel caso alcuni suoi ospiti fossero "sonnambuli". Chiuso nella tua camera, senti gli uomini che si allontanano per riprendere la ronda.
Vai al **17**.

## 285

Josè è un uomo minuto con lo sguardo sfuggente; non sembra avere molta simpatia per te e continua a spostare il peso da un piede all'altro mentre gli parli.
«*Amigo*,» ti chiede a mezza voce. «Non credi che dovremmo pensare a sorvegliare la porta invece di raccontarci storie?»
Giocherella con il coltello infilato nella cintura e ti fissa inclinando il capo.
Vuoi insistere per parlare con lui (vai al **372**) o preferisci rivolgerti a Hans (vai al **339**) o Ebenezer (vai al **289**)?

## 286

«Sì,» ti interrompe il vecchio Sceriffo. «Conosco la storia. Io e i miei ragazzi abbiamo indagato il luogo dell'agguato la

settimana scorsa.» Fa un cenno verso i due aiutanti. «Ma non c'è stato modo di trovare tracce.»
«Eppure i rapinatori devono essere ancora nascosti qua intorno.»
«Perché sei così sicuro?»
«Perché uno di loro è stato ferito durante la rapina. Probabilmente non era in grado di mettersi subito in viaggio.»
«E come fai a saperlo?» Lo Sceriffo cambia posizione sulla sedia. «Tutto questo mi incuriosisce.»
Racconti in breve del tuo ingaggio presso Sanders, di come sei arrivato a Red Eye e di come tu abbia trovato Pierre Toussant nel saloon Ace of Hearts. Il suo racconto dei fatti ti ha portato a viaggiare verso Chanford in cerca dei due rapinatori, quindi all'ufficio dello Sceriffo.
«Capisco,» annuisce Big Bob senza scomporsi. «Ma credo di poter far poco per te.»
«Ma ci sono due rapinatori liberi nella tua città!»
«Questo è quello che dici tu!» Lo Sceriffo si alza e ti guarda negli occhi. «Qui il più grosso delinquente è proprio il tuo padrone: Sanders! Io dovrei impegnare i miei uomini e il mio tempo in una ricerca per fare piacere a quel grassone disonesto? Mi spiace, abbiamo altro da fare.»
Se hai una Ricevuta di Taglia, vai al **195**.
Altrimenti scegli se affidarti all'Astuzia (vai al **166**) o andartene (vai al **100**).

## 287

Non appena sei sotto al livello del suolo, ti rendi conto di avere commesso un gravissimo errore: non ci sono appigli nelle pareti interne e le tue dita non riescono ad afferrare i mattoni dell'imboccatura. Resisti per un paio di secondi cercando di arrampicarti fuori, ma perdi definitivamente la presa. Cadi nel vuoto per cinque metri e atterri con uno schianto di ossa spezzate. Tutto diventa buio.

Quando apri gli occhi, il sole del mattino fa capolino dall'imboccatura del pozzo. La testa ti ronza come un alveare ed entrambe le tibie sono un inferno di dolore. Provi ad alzarti ma ricadi con un gemito, mentre gli occhi ti si riempiono di lacrime. Ti fai coraggio e osservi le tue gambe: hai ancora addosso i pantaloni, ma dall'angolazione che hanno assunto e dalle macchie di sangue capisci che ti sei procurato due bruttissime fratture: devi vedere subito un dottore o rischi di restare invalido tutta la vita!
«Ma chi abbiamo qua?» chiede una voce sopra di te. «Buongiorno ficcanaso!»
Sbatti le palpebre per liberarti gli occhi dalle lacrime e guardi la persona che si è appena affacciata: è quel vecchio pazzo di Elias! L'uomo ti rivolge un sorriso sdentato e abbozza un saluto. La situazione pare divertirlo molto.
«Elias,» la tua voce suona strozzata. «Aiutami, per favore!»
«Buffo,» commenta il vecchio. «Le stesse parole che mi disse il caro Jeb anni fa. Peccato che da un po' di tempo abbia smesso di parlarmi: magari con te vorrà fare quattro chiacchiere. Di certo non vi mancherà il tempo!»
Ti guardi attorno e capisci cosa intende: a poca distanza da te c'è un vecchio scheletro coperto da brandelli di tessuto. Ha un braccio spezzato all'altezza del gomito e le ossa del bacino sono girate in maniera innaturale rispetto al resto del corpo. Nella mano libera stringe ancora una roccia bianca e sopra di lui, inciso sul muro del pozzo, c'è un messaggio: *Elias sei pazzo!*
«Visto che sei in ottima compagnia?» prosegue il vecchio. «Su, fate amicizia!»
«Aspetta,» lo richiami. «Dammi una mano e dimenticherò tutto! Lo giuro!»
«Che noia,» sbuffa Elias allontanandosi dal pozzo. «Dici le stesse cose di quell'altro!»
«No, Elias! No!»
Nessuno risponde al tuo richiamo. Dopo pochi minuti tenti nuovamente di rialzarti, ma riesci solo a cadere un altra

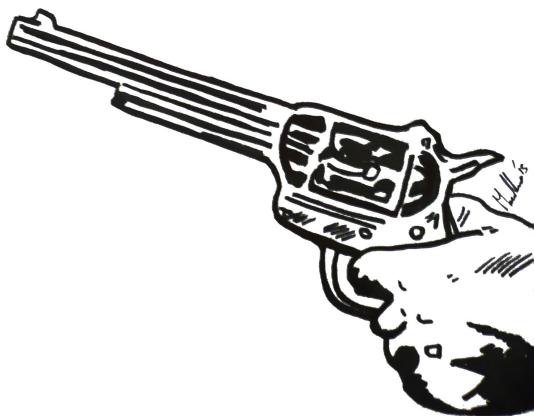
volta. Passi un'eternità in preda al dolore più atroce, quindi prendi una decisione. Strisci lentamente verso lo scheletro e gli sfili di mano il pezzo di pietra: forse un giorno qualcuno leggerà anche il tuo messaggio...

## 288

Non ha senso lasciarsi alle spalle un potenziale nemico. Potresti avere bisogno di scappare alla svelta e l'ultima cosa che ti serve è di essere preso tra due fuochi. Con questi pensieri ben chiari, sfili l'arco dalla spalla e incocchi una freccia.
È ormai buio, ma questo non ti impedisce certo di centrare un bersaglio immobile a meno di venti passi da te. Lasci andare la corda e la freccia parte verso la sentinella. L'uomo urla di dolore e si accascia a terra, con l'asta ficcata saldamente nella schiena e le piume che fremono al vento.
Segna la parola d'ordine *Agguato*.
Vuoi proseguire l’avanzata (vai al **233**) o preferisci frugare il cadavere (vai al **151**)?

## 289

«Bene», esordisci cordialmente. «Visto che dobbiamo lavorare assieme sarà meglio presentarci. Piacere di conoscerti!»
Il vecchio ti porge la mano callosa e ti sorprende con una stretta energica. «Piacere giovanotto,» biascica, sputacchiandoti addosso. «Mi chiamo Ebenezer Farr, ma tu puoi chiamarmi “Vecchio Eb”, come fanno tutti.»
Osservi meglio questo rudere e ti accorgi che in effetti più che “vecchio” lo si potrebbe definire “antico”: ha forse una dozzina di denti sani in tutta la bocca, è completamente calvo e la pelle del suo viso è dura come il cuoio della tua sella. Eb ti guarda con occhi cisposi e aspetta che tu

risponda.
«'Vecchio Eb' mi piace,» ammetti, cercando di non offenderlo. «Anche se scommetto che non sei poi così vecchio!»
Lui sbuffa con una smorfia. «Ti ricordi i bei tempi quando questa città non esisteva ancora e Andrew “Old Hickory” Jackson veniva eletto Presidente degli Stati Uniti d’America?» ti chiede, con tono provocatorio. «No? Io sì!» Pesta a terra un piede. «E non certo per averlo studiato a scuola!»
Vi fissate negli occhi per un attimo, poi entrambi scoppiate a ridere. Continuando la vostra chiacchierata ti accorgi che il 'Vecchio Eb' non è affatto rimbambito come sembrava all’inizio, ma solo mezzo cieco e quasi sordo.
Da quando è morta sua moglie e i suoi due figli se ne sono andati in cerca di fortuna (una dozzina di anni fa) ha deciso di rendersi nuovamente utile dando una mano a sorvegliare i confini della città: Cypher lo conosceva fin da quando era bambino e non ha avuto problemi ad “arruolarlo”. Il vostro discorso è interrotto da un fischio nella notte.
Vai al **244**.

## 290

Sfili dallo stivale il tuo coltello e lo soppesi tenendolo per la lama. I due ti guardano con sospetto ma non parlano. Improvvisamente senti un ronzio e un tafano si posa sul bordo dell'abbeveratoio. Sorridi, porti indietro il braccio e scagli il coltello. La lama trafigge l'insetto e si pianta nel legno.
«Io odio queste bestiacce fastidiose e succhiasangue,» proclami, a voce alta. «Voi no?».
Frank e Mort fissano attoniti l'arma che vibra ancora. «L'unico forestiero è al saloon,» spiega Mort, il primo a riprendersi dallo stupore. «È lì da poco.»
Ti chini sulla sella per estrarre la tua arma dall'abbeveratoio e riparti, ringraziando i due vecchietti.
Vuoi andare subito al saloon (vai al **223**) o preferisci fare un salto all'emporio, prima che chiuda per la notte (vai al **79**)?

## 291

Camminare in mezzo a Main Street è troppo pericoloso con i *bandidos* che corrono su e giù senza sosta. Senza perdere tempo, prendi la rincorsa e spicchi un salto afferrandoti al balcone di una casa vicina. Un rapido colpo di reni ti porta a volteggiare oltre la balaustra. Nessuno ti presta attenzione, quindi sali sulla ringhiera e ti arrampichi sul tetto. In equilibrio sulle tegole inizi a correre saltando sulla casa vicina. Ti sporgi e guardi in basso: il capo dei banditi è proprio sotto di te ed è troppo occupato dal massacro per curarsi di quello che accade sopra. Sogghignando, ti aggrappi alla grondaia e salti giù atterrando silenziosamente in un vicoletto laterale. La fortuna ti assiste: proprio in quel momento il tuo obiettivo ti volta le spalle.
Vuoi approfittare dell'occasione per allontanarti dalla battaglia e recuperare il cavallo (vai al **105**) o preferisci aggredire il capo dei banditi (vai al **160**)?

## 292

La gente del paese non vede di buon occhio un nero come Pierre, ma nemmeno cinque cowboy attaccabrighe come Jeff e i suoi uomini: se potessi portare qualche avventore dalla tua parte, avresti modo di vincere uno scontro che altrimenti sarebbe davvero impari.
«E va bene, ci arrendiamo,» gridi, alzando le mani nello stupore generale. «Due uomini da soli non si possono opporre a tutto un paese!» La gente mormora nervosa e i vostri avversari si fermano per un istante. Sicuro di te, continui: «Se Jeff ha deciso che non dobbiamo stare qui, immagino nessuno abbia il diritto di contraddirlo. Giusto?» Volgi intorno uno sguardo sornione e noti più di una persona scuotere il capo.
«Già, hai proprio ragione,» conferma Jeff cascando in pieno nel tuo stratagemma, «decido io chi può entrare qui dentro!» Il brusio della folla aumenta di intensità.
«E da quando in qua sei tu il padrone del saloon, Jeffrey Clayton?» chiede un vecchietto con la pipa, facendosi avanti. «Ricordo bene di quando quarant'anni fa ti tenevo sulle ginocchia e ti sculacciavo perché rubavi le bambole di mia figlia! Penso che sarebbe l'ora di ricominciare!»
Jeff ammutolisce e la folla erompe in una risata così fragorosa da far tremare le bottiglie sullo scaffale. «Stai zitto, vecchio,» minaccia il cowboy, con un brontolio sordo. «Se non vuoi che ti faccia ingoiare la dentiera!»
«Proprio tu parli di dentiere?» ribatte un signore con panciotto e bombetta. «Dopo che hai pianto come un vitello quando l'inverno scorso ti ho estratto un dente cariato?»
Gli avventori ridono nuovamente senza ritegno e il viso ringhiante di Jeff assume una tonalità scarlatta. In breve tutta la gente nel saloon si alza e circonda i cinque cowboy che, dal canto loro, fanno del proprio meglio per tenere a distanza i paesani infuriati.
Vuoi approfittare dell'occasione per svignartela (vai al **44**) o preferisci restare a vedere cosa succede (vai al **75**)?

## 293

Decidi che la sentinella potrebbe essere un testimone scomodo: meglio liberarsene subito. Estrai la Colt e avanzi di alcuni passi. Quando sei abbastanza vicino da vedere il disegni del suo poncho, armi il cane e premi il grilletto. Lo sparo riecheggia intorno a te, coprendo l’urlo di morte dell’uomo. Attendi alcuni lunghi istanti nel caso qualcuno si fosse messo in allarme, ma non senti niente. Segna la parola d'ordine *Agguato*.
Vuoi proseguire l’avanzata (vai al **233**) o preferisci frugare il cadavere (vai al **151**)?

## 294

Le tende sono di pelle conciata e difficilmente prenderanno fuoco, ma la lana brucia meglio: pensando a questo concepisci un piano. Afferri uno dei barili di petrolio, sollevi il coperchio e ci infili il tessuto, assicurandoti che si impregni a dovere e che un lembo rimanga fuori; poi lo porti fuori assieme a Juan (cancella l'oggetto che hai usato dal tuo Foglio d'Avventura). Quando siete all'esterno, dai fuoco alla miccia con un altro fiammifero e spingi il barile giù per il pendio. Lo guardi rotolare e abbattere una delle tende, per poi scoperchiarsi e spandere pece tutto attorno.
I banditi non tardano ad accorgersi dell'incendio e accorrono numerosi con barili d'acqua e coperte di lana per domare le fiamme. Fai cenno a Juan di fuggire verso l'imboccatura del canyon e rimani a osservare la scena con un sorriso divertito. Quando il giovane si è allontanato a sufficienza decidi di seguirlo e torni in direzione del canalone.
Improvvisamente senti una voce alle tue spalle: «*Quien es*?»
Ti volti e vedi uno dei *bandidos* in piedi a meno di dieci piedi da te. L'uomo ti ha individuato mentre cercavi di scappare e adesso devi decidere: vuoi allontanarti come se niente fosse (vai al **375**) o preferisci correre (vai al **430**)?

# 295

Estrai l'involto di carne dalla bisaccia e lo scarti con l'acquolina in bocca. Scaldi le fettine sulla brace e le divori avidamente una dopo l'altra. Il miglior condimento è la fame, non c'è niente da dire! Dopo aver finito questa cena frugale (cancella 1 Pasto), decidi di riposare per ripartire alle prime luci dell'alba. Usando la sella come cuscino, ti raggomitoli vicino al fuoco e cerchi di dormire nonostante la notte gelida.

Se hai una Coperta, vai al **57**; altrimenti vai al **442**.

## 296

Sollevi i pugni a tua volta e inizi a girare attorno al tuo avversario. Valuti le distanze e ti rendi conto che ha un allungo maggiore, oltre a essere più forte e pesante di te. Hai affrontato decine di risse nei saloon, ma capisci subito che questo è uno degli avversari più forti che tu abbia mai incontrato.
Il gigante attacca con un diretto sinistro che schivi senza difficoltà... e ti accorgi che era una finta solo quando il suo gancio destro scatta verso la tua mascella. Ti getti di lato incespicando mentre il pugno sibila sopra la tua testa, quindi recuperi l'equilibrio e torni a fronteggiare l'avversario, cercando di tenerti il più basso possibile.
Vuoi lasciare che ti attacchi per poi afferrarlo e proiettarlo a terra quando si sarà sbilanciato (vai al **306**) o ti fai sotto per annullare il vantaggio del suo allungo e tempestarlo di colpi (vai al **54**) oppure mantieni le distanze e temporeggi un po' (vai al **327**)?

## 297

Ti confondi in mezzo alla calca di Main Street e segui passo dopo passo il gigante nelle sue commissioni: per tua fortuna non sembra essere troppo sveglio e non si volta mai a controllare se qualcuno lo stia pedinando. Dopo essere stato in una farmacia, si avvia di buon passo verso la periferia di Chanford e tu gli tieni dietro. A un certo punto lo vedi infilarsi in una stradina laterale.
Se disponi della Destrezza, vai al **267**.
Altrimenti scegli se seguirlo (vai al **245**) o attendere all'imboccatura del vicolo (vai al **9**).

## 298

Non ti piace proprio l'aria che si respira in questa città, senza

contare che hai un lavoro da svolgere e non vuoi attardarti troppo in giro. Ti dirigi senza indugi verso il cancello sud.
La sentinella non fa nulla per fermarti, troppo preoccupata di sorvegliare chiunque venga dall'esterno e presto ti ritrovi di nuovo in mezzo alla prateria, alla ricerca di un posto dove trascorrere la notte. Cavalchi per alcuni minuti finché non intravedi in lontananza un ranch isolato.
Se hai la parola d'ordine *Hermano*, vai al **343**; altrimenti vai al **253**.

## 299

«Senti, io sto andando a Chanford per lavoro,» esordisci, cercando di non farti distrarre dal profumo delle salsicce. «Sto cercando di rintracciare una diligenza che è passata di lì la settimana scorsa...»
L'uomo ti osserva e sogghigna. «Vuoi dire quella di Sanders?» chiede a bruciapelo. «Andiamo, non fare quella faccia,» prosegue, nel vederti trasalire. «Chanford ha un traffico piuttosto ridotto e l'unica diligenza che è stata assalita ultimamente è stata proprio quella di Sanders. Per quale altro motivo si potrebbe mettere in viaggio un tipo come te?»
Rifletti un attimo e decidi che non c'è niente di male nel rivelare a Mark lo scopo della tua missione. «Sì, sono sulle tracce di quella diligenza. Hai visto nulla di strano, prima di lasciare Chanford?»
Stevenson rimane assorto per alcuni istanti nel fissare il fuoco, poi ti risponde: «Beh, tanto per cominciare ho visto il postiglione che tornava a piedi e di corsa, poche ore dopo aver lasciato la città.» Fai un cenno di assenso, invitandolo a continuare. «Ma a quanto pare questa parte della storia già la sapevi. Bene, oltre a questo non so cosa dire...» Si stringe nelle spalle. «Se non che in città c'era Cat Stevens,» termina con una risatina.
«Chi è Cat Stevens?»

«Un pessimo cliente.» Stevenson torna serio e abbassa la voce. «Era un buon *gambler*, più bravo che fortunato, poi ha deciso di fare soldi in maniera meno pulita.»
«Meno pulita del gioco d'azzardo?» Puoi solo immaginare come si guadagni da vivere Cat. «E adesso di che si occupa?»
«Adesso è in società con Hutch Bess, un ex campione di pugilato a mani nude. Vederli in coppia è sempre una pessima cosa.»
«Aspetta un attimo,» esclami, colto da un'intuizione. «Per caso uno dei due è un biondo con gli occhi azzurri e l'altro è un gigante barbuto?»
«Li hai descritti alla perfezione.»
Vorresti continuare a parlare, ma Mark toglie le salsicce dal fuoco e ne assaggia una. Dimentico della faccenda, mastica con aria ispirata, si asciuga il grasso dal mento e inghiotte il boccone.
«È ora di cena,» proclama allegramente. «Buon appetito!»
Vai al **90**.

## 300

Ti chini su Jeff, che è troppo stordito o impaurito per reagire, e gli rivolti rapidamente le tasche dei calzoni. Trovi

6 Dollari assieme a un comunissimo Coltello: prendi quello che vuoi e aggiorna il Foglio d'Avventura. Mentre ti rialzi, un rumore ti gela il sangue nelle vene.
Vai al **75**.

## 301

Guardi dentro il pozzo strizzando gli occhi alla debole luce della luna, ma non riesci a vedere niente oltre i tre metri di profondità. Tasti le pietre all'interno, ma non c'è traccia di appigli o gradini. Ti guardi intorno, ma la stradina è deserta e il vecchio pazzo non è in vista, almeno per il momento.
Se hai un Lazo e vuoi usarlo vai al **269**; se invece vuoi calarti senza corda vai al **305**; altrimenti puoi tornare a dormire (vai al **311**).

## 302

I due pistoleri si avvicinano con le armi spianate e tu fai cenno a Lefty di restare immobile; una rapida occhiata ti rivela che si tratta di un avvertimento inutile perché il tuo amico è paralizzato dal terrore.
«Salve, Mister Jesse e Mister Bart,» saluta Lefty con un sorriso stentato. «Qual buon vento vi porta?»
«Poche storie, ciccione. Ce li hai i soldi?» chiede Jesse.
Lefty apre la bocca senza spiccicare parola, quindi scuote il capo. Dietro alle lenti gli occhi gli si stanno riempiendo di lacrime. I due sbuffano. Jesse rimette la pistola nella fondina e va verso Lefty mentre Bart ti tiene sotto tiro.
«Lo sai cosa succede a chi non paga, vero?» chiede il baffuto, afferrando Lefty per il bavero.
Se vuoi intervenire puoi ricorrere alle Armi da Taglio (vai al **390**), all'Arte della Lotta (vai al **432**), al Tiro con la Pistola (vai al **32**) oppure chiedere che la smettano (vai al **215**).
Se invece preferisci assistere, vai al **440**.

# Bandidos!

*303 – Uno degli uomini, però, non pare d'accordo. Fa un passo verso Calvera, gli poggia la mano su un polso e si china per sussurrargli all'orecchio.*

## 303

Il capo dei banditi avanza tra i propri uomini che lo fissano senza fiatare, il silenzio è rotto solo dallo scoppiettio dei fuochi e dai gemiti di chi è troppo ubriaco per capire cosa stia succedendo.
Anche i pochi uomini armati, di guardia vicino al perimetro, sembrano prestare più attenzione al capobanda che al proprio compito.
«*Muchachos*,» esordisce l'uomo, allargando le braccia. «Vi piace questa *fiesta*?»
Gli uomini rispondono all'unisono con grida di giubilo, fischi e applausi. Uno di loro, più ubriaco degli altri, spara un paio di colpi in aria. Tra le grida distingui chiaramente il nome «Calvera» ripetuto più volte: deve essere così che si chiama il capo.
«*Muy bien*,» prosegue Calvera. «Presto ne faremo un'altra: una che farà sembrare questa una sciocchezza. Sarà una *fiesta* come mai ne avete viste, *hombres*.» I bandidos sono rapiti dalle parole del capo e non sembrano accorgersi di niente altro. «Vi prometto, *compañeros*, che presto festeggeremo a Bordertown.» Le parole di Calvera sono salutate da un altro boato di acclamazioni.
Uno degli uomini, però, non pare d'accordo. Fa un passo verso Calvera, gli poggia la mano su un polso e si china per sussurrargli all'orecchio. Il capo dei banditi, ascolta serio, quindi si libera con uno strattone e gli sferra un manrovescio in pieno volto, gettandolo a terra. L'uomo si allontana strisciando sul sedere, una mano premuta sul naso sanguinante.
«Avete visto?» Calvera ride e si massaggia il dorso della mano. «È pericoloso contraddirmi, specie quando ho ragione!» Ride seccamente. «Adesso ascoltate e vi spiego il mio piano!»
Vuoi restare ad ascoltare il discorso di Calvera (vai al **150**) o preferisci affrettarti per liberare il prigioniero (vai al **94**)?

## 304

Ti porti rapidamente accanto alla carrozza, apri lo sportello e scivoli dentro. La cassetta dei valori è sul pavimento, ma è stata già forzata. Ringraziando l'efficienza di Cat e Hutch sollevi il coperchio e rimani interdetto nel vedere che all'interno ci sono solo pezzi di carta.
Estrai un plico di documenti, spezzi il sigillo e lo scorri rapidamente nel buio dell'abitacolo. Non capisci bene di cosa si tratti, ma devono essere documenti bancari: azioni, obbligazioni e roba del genere... Tutte cose che non hai mai maneggiato, ma che potrebbero valere una piccola fortuna!
Se hai dei Titoli Bancari, vai al **133**; altrimenti vai all’**82**.

## 305

Scavalchi il parapetto e ti puntelli con i piedi su un lato del pozzo e la schiena dalla parte opposta. Dopo esserti assicurato di essere in posizione stabile, inizi a scendere.
Se disponi dell'Agilità, vai al **269**; altrimenti vai al **287**.

## 306

Ti affidi al gioco di gambe e continui ad arretrare con una serie di finte laterali mentre il gigante barbuto avanza pesantemente. Quando ti trovi con le spalle al muro ti fermi come se fossi in trappola e il tuo avversario parte con un diretto al viso. Schivi abbassandoti e scatti come una molla verso l'uomo, cercando di afferrarlo alla vita per gettarlo a terra.
Solo quando ormai lo hai cinto con le braccia ti rendi conto del tuo errore: questo colosso è troppo pesante perché tu lo possa gettare a terra e il tuo urto lo fa barcollare appena. L'uomo ti cala una mano sulla spalla e si libera dalla tua presa senza problemi.
Vai al **262**.

## 307

Ti rendi conto che non puoi distanziare i banditi, però puoi sempre offrire loro un bersaglio difficile da colpire. Sfruttando la tua naturale agilità inizi a correre a zig zag. Alcuni degli uomini si fermano per spararti, ma nessuna pallottola riesce a colpirti perché cambi sempre direzione all'ultimo momento.

Le imprecazioni e le grida alle tue spalle aumentano di intensità e ormai il canalone di accesso alla vallata è in vista. Scarti di lato e prosegui la fuga attraverso una sezione di terreno accidentato coperta di sterpaglia.

Mantieni l'equilibrio sulla superficie sconnessa senza rallentare l'andatura, ma i tuoi inseguitori non sono altrettanto agili. Molti di loro inciampano e cadono a terra, gli altri sono costretti a procedere con maggiore cautela. Ridendo della loro goffaggine, stringi i denti per lo sforzo finale e un ultimo scatto ti porta dritto dentro al canyon, temporaneamente al sicuro.

Se hai la parola d'ordine *Agguato*, vai al **218**; altrimenti vai al **158**.

## 308

Trattieni il respiro perché Mark Stevenson puzza ancora come una distilleria in fiamme e perquisisci rapidamente la sua bisaccia. Al suo interno trovi una razione di salsicce (conta come un Pasto) e un Coltello (segna quello che vuoi sul Foglio d'Avventura). Durante l'operazione osservi Stevenson con la coda dell'occhio e trasalisci quando lo senti borbottare nel sonno. Rimani immobile, ma lui non accenna a svegliarsi.

Vuoi perquisire anche Mark (vai al **200**) o preferisci andartene senza sfidare troppo la sorte (vai al **149**)?

## 309

Estrai il coltello e lo soppesi nella mano, tenendo la lama tra indice e pollice. Jeff avanza di un passo, restando chino in avanti per balzarti addosso. Non gli dai il tempo e scagli l'arma quando il grosso cowboy è ancora a un paio di metri da te; la lama gli si conficca nella spalla facendolo barcollare (cancella il Coltello dall'Equipaggiamento). I due avversari di Pierre esitano ad attaccare e si avvicinano al proprio capo.
«Non pensate a me, idioti!» ringhia Jeff, stringendosi la spalla ferita. «Prendete quei due!»
Ma ormai l'accerchiamento è stato spezzato e, approfittando del diversivo, tu e Pierre siete già corsi alla porta sul retro.
Vuoi correre fuori dal saloon (vai al **44**) o preferisci restare per provare a recuperare la tua arma (vai al **75**)?

## 310

Ti sposti di lato mentre i quattro amici di Jeff iniziano ad aggirarvi per tagliarvi ogni via di fuga. Pierre ti segue da vicino, cercando di non intralciare troppo i tuoi movimenti. Devi agire rapidamente prima di essere accerchiato!
Vuoi affidarti all'Agilità (vai al **318**), all'Adattamento (vai al **292**), provi ad offrire da bere a tutti per calmare un po' gli animi (vai al **207**) o pensi che tutto sommato sia meglio una sana scazzottata (vai al **7**)?

## 311

Per questa notte hai già avuto abbastanza avventure e non senti il bisogno di perdere altre preziose ore di sonno con le tue ricerche. Torni a passo di marcia verso il tuo giaciglio, sperando di poter finalmente riposare. Pochi minuti dopo, ti corichi con estrema soddisfazione.
Vai al **22**.

## 312

Estrai il tuo fidato coltello e lo tieni per la lama usando solo due dita. L'uomo di sentinella non pare averti sentito ed è fermo a capo chino. Attendi alcuni secondi, quindi schiocchi le dita della mano libera. Il Messicano alza la testa e guarda nella tua direzione.
Cogliendo l'attimo, il tuo braccio scatta in avanti e il coltello vola fino alla gola del bandito. L'uomo lascia cadere il fucile e barcolla rantolando, prima di crollare a terra. Ti avvicini e, dopo avere recuperato l'arma, entri nella tenda.
Vai al **353**.

## 313

Scatti di lato verso la porta della capanna, quindi ti butti dalla parte opposta e corri verso il tuo cavallo. Incassi la testa tra le spalle proprio mentre Steve ti spara e il proiettile sibila sopra di te. Un secondo dopo afferri le redini dell'animale e volteggi in sella. Sproni la bestia e ti allontani al galoppo mentre il vecchio minatore ti urla dietro.
Vai al **153**.

## 314

«So da dove vieni.» Smith si alza, con un foglio stretto nella mano enorme. «E so cosa hai fatto.»
Lo Sceriffo getta il foglio sul tavolo e vedi un tuo identikit sopra la scritta “ricercato”. Il Vicesceriffo appoggiato al muro scivola verso l'ingresso alle tue spalle e quello seduto si alza in piedi imbracciando il fucile.
Big Bob mette una mano sul calcio della propria pistola. «Alza le mani e non fare sciocchezze. Sei in arresto.»
Se hai una Ricevuta di Taglia, vai al **195**.
Altrimenti scegli se affidarti all'Agilità (vai al **24**), all'Arte della Lotta (vai al **234**) o lasciarti arrestare (vai al **334**).

## 315

Ti avvicini al vagone della Wells Fargo e lo osservi attentamente. Visto dall'esterno somiglia a una comune carrozza passeggeri, eccetto per il fatto che è di colore blu e non ha finestre, ma sai benissimo che il suo interno è rinforzato con lastre di ferro e che la porta ha una serratura apribile solo dagli occupanti; dentro al vagone, seduto su una cassetta blindata in mezzo alla comune corrispondenza, viaggia l'agente della compagnia. Non sarà facile entrare.
Se hai una Stella da Vicesceriffo e la vuoi usare, vai all'**89**; se vuoi fare uso dell'Astuzia, vai al **258**; se non vuoi o non puoi ricorrere a queste possibilità, devi scegliere se viaggiare con il macchinista (vai al **179**) o assieme agli altri passeggeri (vai al **251**).

## 316

Raccogli le tue cose ed esci dalla stanza in punta di piedi. Il vecchio è già a una centinaio di piedi quando esci dal riparo, ma la lanterna che stringe in mano lo rende ben visibile al buio. Tenendoti nelle ombre sul lato della strada, avanzi di buon passo e presto sei a portata di voce.
«Andiamo, mio caro amico Jim,» canticchia allegramente l'uomo, fermandosi un attimo a parlare da solo. «Andiamo a trovare Jeb! Credevate di potermi ingannare e portarmi via il tesoro, non è vero? Bene, vi sbagliavate di grosso!»
L'uomo piroetta su sé stesso senza smettere di ridacchiare e tu ti appiattisci nelle ombre. Nonostante si sia girato verso di te, non sembra che ti abbia visto.
Ti asciughi il sudore dalla fronte e torni a seguire il vecchio, che ora avanza con passo più spedito. Poco dopo, giunto alla periferia di Point Blank, si ferma accanto a un pozzo di mattoni.
«Tutto bene là sotto?» chiede sporgendosi oltre il parapetto. Senti una debole eco, ma nessuno risponde. «Bene,»

prosegue con tono soddisfatto. «Continua pure a fare la guardia!» Getta il capo all'indietro ridendo ancora.
Mentre pensi a cosa fare, il vecchio chiude gli scuri della lanterna e tutta la zona piomba nelle tenebre. Sbatti le palpebre per abituarti al buio mentre i passi dell'uomo si allontanano, ma quando riesci di nuovo a vedere qualcosa scopri che ormai se ne è andato. Ti avvicini al pozzo, ma non senti niente.
Vuoi esaminarlo (vai al **301**) o preferisci tornare al tuo giaciglio (vai al **311**)?

## 317

Osservi Jeff mentre avanza verso di te: nonostante sia molto più alto e muscoloso, si muove pesantemente e sembra il tipo di combattente che si affida solo alla forza fisica. Lo aspetti con i pugni sollevati e lasci che faccia la prima mossa.
Il cowboy non si fa attendere e parte con un gancio destro che schivi facilmente; subito dopo cerca di portare un diretto con l'altro braccio ma tu devii il suo colpo con un rapido movimento della mano destra e fai partire un montante sinistro centrandolo sul mento.
La testa di Jeff scatta all'indietro e l'uomo arretra di un passo; lo incalzi sferrandogli un calcio in pieno ventre. Il tuo avversario si piega in due e crolla su un tavolino, fracassandolo. Rimani in guardia, ma sembra averne avuto abbastanza.
Gli altri quattro cowboy restano interdetti nel vedere il proprio campione sconfitto e smettono di avvicinarsi; Pierre, al tuo fianco, fa una risatina e li sfida a farsi sotto. Nessuno risponde alla sfida.
Vuoi approfittare dell'occasione per svignartela (vai al **44**), preferisci frugare nelle tasche di Jeff (vai al **300**) o pensi che sia meglio restare nel saloon a vedere cosa succede (vai al **75**)?

## 318

Fai un passo indietro per convincere gli avversari ad avanzare poi, inaspettatamente, scatti in avanti e salti su uno dei tavolini tra te e loro. Subito due degli uomini si tuffano in avanti per placcarti alle gambe, ma tu sei più veloce: spicchi un nuovo salto a piè pari e atterri sul bancone, mentre i due cowboy si scontrano con un rumore sordo. Un terzo avversario cerca di imitarti saltando su un altro tavolo, ma il suo balzo è troppo corto e lo porta ad atterrare di faccia su di una sedia.
Corri lungo il ripiano di legno e, quando Jeff ti scaglia contro uno sgabello, ti butti in avanti scivolando sulla pancia. Il proiettile centra in pieno uno scaffale rovesciando a terra le bottiglie, ma tu arrivi illeso a fine corsa e ti rimetti in piedi dopo una capriola.
«Avanti, Pierre, cosa aspetti?» urli all'uomo che è rimasto in mezzo alla sala. Lui non se lo fa ripetere due volte e corre verso di te, evitando agilmente i mandriani che ti fissano a bocca aperta.
«Forza, inseguiamoli!» urla Jeff, ma ormai tu e Pierre avete già raggiunto l'uscita sul retro e state per prendere il volo.
Vai al **44**.

## 319

Avanzi con disinvoltura fino al bancone e ti ci appoggi, salutando il barista con un cenno del capo. Pochi secondi dopo, l'uomo ti si avvicina pulendosi le mani sul grembiule.
«Cosa ti serve, *amigo*?» ti domanda, con un pesante accento messicano. «In ogni caso, paga prima di bere o di fare domande,» aggiunge, prima che tu possa rispondere.
Vuoi pagare 1 Dollaro per prendere da bere così da fargli qualche domanda (vai al **407**) oppure preferisci cercare da solo Toussant parlando al nero (vai al **21**) o al bianco (vai al **264**)?

## 320

Fai cenno a Pierre di riposarsi, mentre tu attendi alcune ore passeggiando nervosamente su e giù per la cella. Quando ormai manca poco all'alba, senti un lieve russare provenire dall'ufficio: Floyd si è addormentato! Con mani esperte estrai un filo di ferro dalla tesa del tuo Stetson, lo pieghi a uncino e lo infili nella toppa: sei uscito da posti peggiori di questo e non sarà certo una prigione di cartapesta in un paesino sperduto a trattenerti.
Dopo meno di un minuto, infatti, la serratura scatta e tu apri la porta cigolante quel tanto che basta per scivolare nel corridoio. Sempre in punta di piedi, arrivi nell'ufficio, dove il Vicesceriffo dorme beatamente. Afferri l'anello con le chiavi e recuperi anche il tuo equipaggiamento; colto da un'improvvisa ispirazione sfili la stella di latta dal petto del giovane addormentato e ti viene anche in mente che la coperta della tua branda potrebbe farti comodo in futuro (puoi segnare sul Foglio d'Avventura la Stella da Vicesceriffo e la Coperta di Lana).
Vuoi liberare anche Pierre Toussant (vai al **344**) o preferisci lasciarlo qui (vai al **176**)?

## 321

Quest'uomo è pericoloso quanto imprevedibile e tu non vuoi trovarti alla sua mercé questa notte. Avanzi di un passo con fare minaccioso e lo affronti.
«Adesso basta, vecchio!» esclami con quanto fiato hai in corpo. «Hai proprio bisogno di una bella lezione...»
Prima che tu possa continuare, l'uomo lascia cadere la candela e la stanza piomba nell'oscurità. Allunghi una mano davanti a te ma afferri solo l'aria.
Uno scalpiccio alla tua sinistra ti conferma che l'uomo si sta dando alla fuga su per la scala che sale al primo piano; le assi gemono e lui ride.
«Traditore, vigliacco,» urla sopra di te la sua voce stridula. «Sei proprio come Jim e Jeb! E proprio come loro la pagherai!»
Non riuscirai mai a ritrovare questo pazzo nella più completa oscurità e i passi sulla balconata ti portano a sospettare che stia architettando qualcosa ai tuoi danni..
Vuoi correre fuori (vai al **361**) o preferisci uscire lentamente (vai al **187**)?

## 322

Scatti di lato appena il candelotto tocca il suolo e rotoli a terra coprendoti la testa con le braccia. L'esplosione, a distanza tanto ravvicinata, ti lascia frastornato, ma il tuo innato senso dell'equilibrio ti consente di rialzarti e allontanarti dal polverone senza uscire allo scoperto. Dai un'occhiata oltre al riparo e vedi che Cat sta ancora fissando il luogo dove ti eri nascosto, convinto di averti colpito.
Vuoi fare ricorso al Tiro con l'Arco (vai al **18**), alla Destrezza (vai al **10**) o preferisci uscire allo scoperto (vai al **62**)?

## 323

Se l'oggetto che hai scelto è la Coperta di Lana o il Lazo, ti accorgi che non hai speranze di intascare qualcosa così voluminoso: vai subito al **16**.
Se hai scelto qualcos'altro, riesci a far scivolare la refurtiva nella borsa senza che il negoziante se ne accorga: modifica di conseguenza il tuo equipaggiamento. Non volendo essere ancora qui quando il furto verrà scoperto, saluti l'uomo ed esci senza voltarti.
Vai al **169**.

## 324

Mentre varchi i cancelli della cittadina, ripensi a quanto hai scoperto poco fa: tra poche ore una delle sentinelle tradirà i propri concittadini e farà entrare i *bandidos*. Forse il traditore è proprio l'uomo con cui hai appena parlato!
Vuoi cercare di avvisare i cittadini del disastro imminente (vai al **192**), preferisci abbandonare la città in tutta fretta (vai al **298**) oppure vuoi solo cercare un posto per la notte, sperando che gli uomini di Bordertown siano in grado di difendersi da soli (vai al **271**)?

## 325

Frughi tra le carte, sollevando la lanterna per vedere meglio. Due cose in particolare attraggono la tua attenzione: la prima è una pianta di Bordertown, la città a cui eri diretto quando hai incontrato Esmeralda, la seconda è una lettera scritta in inglese.
Bordertown è circondata da una palizzata con due ingressi, a nord e a sud. L'ingresso a sud è il più piccolo ed è stato evidenziato con un tratto di carboncino, qualsiasi cosa ciò significhi. Provi a leggere la lettera, ma è scritta in una grafia incomprensibile e ci vorrà del tempo per cavarne un significato.
Vuoi provare a decifrare il testo (vai al **357**), preferisci lasciar perdere e dedicarti al baule (vai al **123**) o pensi sia meglio lasciare tutto come lo avevi trovato e andare a vedere l'altra tenda (vai al **351**)?

## 326

La partita entra subito nel vivo, dato che entrambi siete giocatori discreti. Stevenson si limita a puntare pochi spiccioli, in modo da farti vincere qualche mano, ma di quando in quando, con qualche cambio di carte alquanto fortunato, riesce a riportarsi sostanzialmente in pari.
La cosa ti incuriosisce, anche perché queste vittorie si verificano quasi sempre quando è lui a dare le carte. Di sicuro il mazzo non è segnato (tanto più che lo hai appena comprato), quindi la ragione deve essere un'altra: sei di fronte a un bravo giocatore. Ovviamente "bravo giocatore" è sinonimo di "baro".
Purtroppo per Stevenson, anche tu sei un "bravo giocatore". In breve inizi a usare la sua stessa tattica: affidandoti alla sua malcelata avidità, lo fai vincere piano piano perdendo una mano dopo l'altra e ti prepari a fare il colpaccio.
Quando tocca a te dare le carte, decidi che è il caso di

chiudere qui la partita: servi a Stevenson un Tris di Re, poi cambi quattro carte procurandoti un Full di Assi e lasci che Stevenson punti. Fingendoti disperato, rilanci con tutti i soldi che ti rimangono e il tuo avversario decide di vedere.
«Spiacente, Mark,» lo compatisci con un sorrisetto. «Ma il tuo Tris di Re non basta. Ho vinto io!»
La bocca di Stevenson si contorce in una smorfia poco piacevole. «Bene, pare proprio che tu abbia vinto questa partita,» borbotta. «Ma non finisce qui, te lo assicuro.»
«Via, Mark,» cerchi di rabbonirlo. «Il gioco è gioco! Oggi a me, domani a te…»
Mark ti fissa con astio e si limita a gettare un po' di legna sul fuoco: pare che abbia preso troppo seriamente tutta la faccenda.
È anche vero che tu non sei stato proprio onestissimo, ma ci vuole un baro per scoprire un altro baro: se lui si è accorto di te...
«Non mi piace come hai giocato,» mugugna Mark. «Ma sono troppo stanco per mettermi a discutere. Domani mattina ti pagherò e mi darai la rivincita!»
«Non credi che dovresti...»
Ti interrompi perché Mark si è raggomitolato sul proprio giaciglio e sta borbottando tra sé: a quanto pare è poco interessato a pagarti nell'immediato, ma la cosa non ti disturba troppo.
Tra voi "bravi giocatori" vige un codice non scritto che impone di pagare i debiti di gioco, soprattutto quando si è avuto a che fare con qualcuno più "bravo": domani chiarirete tutto.
Visto che ormai la conversazione langue, decidi di coricarti a tua volta. Ti stendi accanto al fuoco scoppiettante, usi la sella come cuscino e chiudi gli occhi. Il viaggio ti ha stancato e hai le palpebre pesanti come piombo.
Se disponi dell'Astuzia, vai al **427**.
Altrimenti decidi se addormentarti subito (vai al **210**) o se attendere ancora un po' (vai al **232**).

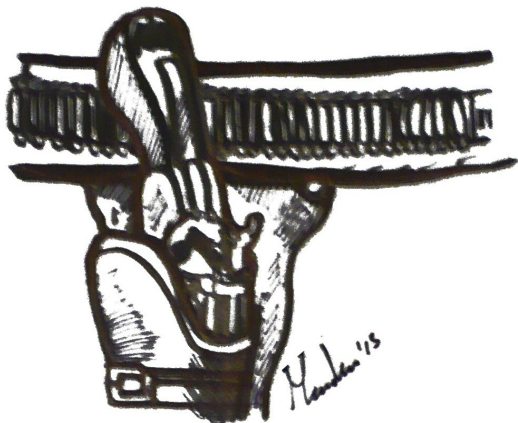
## 327

Attendi con calma l'attacco del tuo avversario e schivi il suo primo diretto con una torsione del busto. Il gigante grugnisce e torna alla carica cercando di chiuderti contro la parete del vicolo, tu fai una finta a sinistra e scatti a destra passando sotto al suo mandritto. L'uomo ruota cercando di colpirti con una gomitata, ma ormai sei fuori portata.
«Combatti da uomo,» ruggisce, lanciandosi in un'ennesima carica.
«Non ci tengo, grazie,» ribatti, saltando di lato.
Il tuo avversario si ferma incassando la testa tra le spalle e ti osserva respirando a fondo. Non è affatto stanco, sta solo cercando una nuova tattica. Iniziate nuovamente a girarvi attorno.
Vuoi lasciare che sia lui ad attaccare per atterrarlo quando è sbilanciato (vai al **306**), preferisci prenderlo in controtempo e tempestarlo di colpi (vai al **54**) oppure ritieni opportuno disimpegnarti il prima possibile (vai al **77**)?

## 328

Smonti da cavallo e ti fermi all'imboccatura della miniera. La luce del giorno illumina una galleria scavata rozzamente e col soffitto così basso da obbligarti a procedere curvo. Facendo molta attenzione ti inoltri nel cunicolo e procedi per alcuni metri. Quando ormai non vedi più nulla, la tua mano protesa tocca la parete: la galleria è lunga appena una mezza dozzina di metri!
Accendi un fiammifero e la luce tremolante ti consente di vedere che non ci sono altre uscite o diramazioni. Imprecando contro i minatori sfaticati ti volti e torni verso l'uscita. Esci dalla galleria e ti fermi.
Vai al **272**.

## 329

«Meglio di no,» rispondi scuotendo il capo in cenno di diniego. «Lo Sceriffo ha di certo la situazione sotto controllo e noi non ci possiamo permettere di lasciare sguarnito questo cancello, per quello che in fin dei conti è solo un sospetto.»
Martin non sembra troppo convinto, ma alla fine riesci a far valere le tue ragioni. Attendete in silenzio per ancora alcuni minuti, poi venite interrotti da uno sparo proveniente dal cancello nord. Subito dopo sentite un grido, seguito da una salva di fucileria.
«Sta arrivando Calvera,» geme Martin. «Meno male che lo Sceriffo aveva la situazione sotto controllo!»
Fai per scusarti, ma il tuo amico ti interrompe imbracciando il fucile. «Ne riparliamo più tardi,» sibila, mentre mette un colpo in canna. «Adesso devo difendere la mia città!» Detto questo, si avvia pesantemente verso il cancello nord.
Vuoi seguire il tuo nuovo amico nella difesa di Bordertown (vai al **206**) o preferisci approfittare della confusione per recuperare il cavallo e scappare (vai al **105**)?

## 330

Mezz'ora dopo sei in sella al tuo fedele cavallo, nascosto dietro a un carro vicino all'ufficio dello Sceriffo. La porta si spalanca e Hutch Bess esce imbronciato, con le bisacce di traverso sulla spalla. Subito dietro c'è Smith. Il bandito si gira verso di lui e dice qualcosa che non riesci a sentire, ma Big Bob allarga le braccia e sorride. Hutch fa un gestaccio, sputa a terra e si allontana di buon passo mentre lo Sceriffo si gira e ti fa l'occhiolino, prima di rientrare in ufficio.
Segui il bandito lungo tutta Main Street, finché non si infila in un vicolo laterale. Aspetti fuori e lo vedi uscire al piccolo trotto diretto verso ovest.
Ti metti sulla sua scia senza troppa fretta e cavalcate per una ventina di minuti in direzione delle colline nordovest. Hutch si infila senza fermarsi in una gola che si addentra tra le alture; un'occhiata alla mappa ti rivela che conduce a un vecchio campo minerario. Avendo ormai capito la meta del rapinatore, smonti da cavallo e procedi a piedi.
Vai al **421**.

## 331

«E' tutto qui?» chiedi, indicando i pochi oggetti sparpagliati a terra. «Non hai niente altro?»
Stevenson si stringe nelle spalle e sbuffa. Attendi alcuni secondi, quindi avanzi a lunghi passi verso l'ometto terrorizzato e inizi a frugare senza troppi riguardi nelle tasche del suo panciotto e dei suoi calzoni.
La perquisizione è breve, perché trovi subito qualcosa cucito nel risvolto dei pantaloni: una piccola chiave di ferro con una targhetta. Mark geme quando ti inginocchi e strappi la fodera per impossessarti dell'oggetto (segna la Chiave Numerata sul Foglio d'Avventura). Fai per raddrizzarti, ma quello che vedi ti fa gelare il sangue nelle vene: dalla tesa della propria bombetta, Stevenson estrae una Derringer e te

la punta contro con mano tremante.
«Adesso chi è che ride?» ti chiede a denti stretti.
Se disponi dell’Agilità, vai al **266**; altrimenti vai al **429**.

## 332

«A dire il vero no,» ammetti, senza sapere come la prenderanno i vigilanti.
«Male, molto male,» dice uno di loro scuotendo il capo. «Credo proprio che il tuo soggiorno sia giunto al termine!»
Provi a spiegare che sei solo di passaggio e ripartirai all'alba, ma non vogliono saperne. Dopo avere saputo dove si trova il tuo cavallo, tutti gli uomini ti circondano e ti portano di peso verso il saloon. Uno di loro scioglie le redini dell'animale e lo conduce al passo dietro al drappello. Giunti al cancello sud, vieni obbligato a salire in sella.
«Vai, buon viaggio e torna a trovarci,» esclama uno dei vigilanti. «Ma non troppo presto!»
Stringi i denti per il disappunto, ma c'è poco che tu possa fare: Bordertown ha deciso che sei un ospite sgradito e, tutto sommato, l’antipatia è reciproca.
Vai al **298**.

## 333

Dal modo in cui i due si guardano intorno, capisci che la loro non è una semplice ronda: sono in cerca di qualcuno e quel qualcuno non può che essere uno di voi due!
Sai fin troppo bene come funzioni la legge in queste cittadine di provincia e le speranze di essere scagionati subito (o anche di avere solo un giusto processo) sono fin troppo esigue.
Vuoi nasconderti nella stalla per evitare problemi (vai al **447**) o pensi sia comunque il caso di parlare con lo Sceriffo (vai al **214**)?

## 334

Gli uomini dello Sceriffo ti perquisiscono a fondo e ti sottraggono tutto quello che hai (cancella gli oggetti e il denaro dal Foglio d'Avventura) quindi ti afferrano per le braccia e ti trascinano senza troppe cerimonie verso una porta dietro la scrivania di Big Bob. Attraversate un corridoio pieno di celle e vi fermate davanti all'ultima. Vieni sbattuto dentro e la porta si serra alle tue spalle, poi gli aiutanti si allontanano.
Ti abbandoni sulla branda con la testa tra le mani e chiudi gli occhi: è terribile arrivare a un passo dalla meta e vedersi ostacolato da un vecchio Sceriffo rimbambito.
Ricacci indietro le lacrime e ti alzi serrando i pugni. Misuri a lunghi passi la cella escogitando una serie di piani per evadere: le idee non ti mancano di certo, ma sei dannatamente a corto di tempo. Sferri una pedata alla porta della cella e quasi cadi in avanti quando questa si spalanca: la serratura è difettosa!
Rimani imbambolato per alcuni lunghi istanti, osservando il corridoio vuoto e ascoltando il cigolio dei cardini. Solo quando senti dei passi provenire dall'ufficio di Smith ti riscuoti: corri fuori dalla cella e salti verso una finestra in fondo al corridoio; la spalanchi proprio mentre uno dei Vicesceriffi apre la porta dalla parte opposta e rotoli fuori. Ti rialzi, impolverato ma libero, e corri via mentre nella prigione risuonano le grida di allarme.
Vai al **100**.

## 335

L’arco lungo è l’arma più indicata per eliminare qualcuno in silenzio. Incocchi una freccia e tendi la corda senza fretta; l’uomo, ignaro di tutto, è a pochi metri da te e puoi mirare alla sua gola. Aspetti pazientemente che si volti, quindi scocchi senza esitare. La freccia sibila nell’aria e si pianta

fino all’impennaggio nel collo del bandito. L’uomo agita debolmente le braccia, gorgoglia e crolla a terra. Attendi ancora alcuni istanti, quindi scavalchi il cadavere ed entri nella tenda buia (vai al **353**).

## 336

La scalata sembra a prima vista impossibile, ma tu sei abbastanza agile da dare dei punti a un gatto. Ti siedi a terra e ti sfili gli stivali, legandoli assieme e appendendoteli al collo. Così preparato, prendi la rincorsa e spicchi un balzo verso l’alto: riesci ad afferrare una piccola sporgenza a circa tre metri di altezza e resti appeso per alcuni secondi solo con la mano destra.
Le tue dita dei piedi lavorano freneticamente per trovare un altro appiglio e alla fine individuano una minuscola spaccatura orizzontale, così sottile che non la avresti potuta utilizzare se non fossi stato scalzo. Sfruttando questo nuovo appiglio, stabilizzi la tua posizione e prosegui lentamente verso l’alto; una volta sulla cengia, ti rimetti gli stivali e procedi la scalata in modo più tranquillo.
Vai al **40**.

## 337

Calvera alza lo sguardo su ti te, stringendosi al corpo il braccio destro. Avanzi a lunghi passi e torreggi su di lui. Per alcuni istanti lo fissi negli occhi e ti accorgi che alla rabbia si sta sostituendo la paura.
«Richiama i tuoi coyote,» gli ordini. «O sarà peggio per te!»
Calvera cerca goffamente di rialzarsi, ma gli sferri un calcio in pieno petto mandandolo lungo disteso. Prima che possa fare qualcosa, gli piazzi sul torace il tacco dello stivale.
«Ho detto di richiamare i tuoi uomini!» ripeti, schiacciandolo a terra.

«Fermi tutti,» urla Calvera «Fermi *compañeros*!»
I banditi più vicini si fermano interdetti nel sentire la voce del proprio capo. Quelli che sono ancora su Main Street vedono Calvera atterrato e improvvisamente perdono la voglia di combattere; gli uomini più lontani tornano indietro per capire cosa stia succedendo.
Per un attimo un silenzio spettrale vi avvolge e ti rendi conto che, sebbene Calvera sia stato sconfitto, sei solo contro una ventina di fuorilegge armati fino ai denti. Gli uomini iniziano ad avanzare verso di te mentre il tuo prigioniero sembra pronto a un estremo tentativo di fuga. Una goccia di sudore gelido ti cola lungo la schiena.
«Calvera,» una voce profonda risuona lungo Main Street. «Hai deciso di restare da noi!»
«Non avevo molta scelta, Sceriffo Cypher,» ribatte con voce soffocata il capo dei banditi. «La vostra accoglienza è stata così calorosa…» La sua faccia annerita si contorce in un ghigno.
Vi voltate tutti e vedete sbucare da un vicolo laterale lo Sceriffo di Bordertown. Ha la faccia sporca di fuliggine e la camicia chiazzata di sangue, ma la sua stella di latta brilla come se fosse stata appena lucidata. Ti si avvicina con un sorriso, poi si volta a fronteggiare i banditi, impugnando una doppietta con una sola mano.
«Il vostro capo è stato sconfitto e voi avete perso,» afferma con voce stentorea. «Bordertown non sarà mai vostra!»
Un bandito più massiccio degli altri avanza minacciosamente con in pugno un grosso machete. Senza mirare, Cypher scarica una canna della doppietta su di lui. L'uomo crolla a terra con un grugnito e rimane immobile nella polvere.
«Avete visto?» Ride, puntando l'arma sugli altri. «Chi vuole essere il prossimo?»
Calvera, sempre schiacciato a terra, geme qualcosa di incomprensibile e nessuno dei suoi uomini pare avere voglia di rischiare.

Dal fondo di Main Street proviene uno sparo e uno dei banditi barcolla colpito a una gamba. Subito un altro colpo, proveniente da una finestra al primo piano, fa volare via un sombrero: gli abitanti di Bordertown si stanno difendendo!
I banditi, privi di un capo, rispondono al fuoco senza convinzione e iniziano a ritirarsi verso il cancello nord da cui sono entrati.
Via via che altre pallottole piovono su di loro la ritirata si trasforma in una fuga precipitosa e presto scompaiono nella prateria lasciandosi alle spalle una dozzina tra morti, moribondi e feriti.
Vai al **162**.

## 338

Non appena il carretto di Sanders scompare dietro una curva, ti sfili lo Stetson e lo getti a terra. Stringi i pugni e ti pianti le unghie nei palmi delle mani, ma non c'è niente da fare: questa volta ha vinto lui.
Meditando vendetta, trascini i passi verso il canalone e ti prepari a ripartire verso ovest. Il west sarà grande, ma non infinito: un giorno tu e il grassone vi ritroverete faccia a faccia...

## 339

Inizi a parlare con Hans che, dopo i primi attimi di timidezza, si rivela fin troppo ciarliero. Esprimendosi in un inglese stentato ti spiega che è nato a *Frankfurt*, la città tedesca dove fanno degli ottimi salsicciotti, ma ha deciso di venire negli Stati Uniti un anno fa, in cerca di fortuna.
Gli chiedi qualcosa della situazione locale, ma non sembra saperne molto: capisci che lo Sceriffo Cypher lo ha convinto ad “arruolarsi” nelle sentinelle senza preoccuparsi di spiegargli in cosa consistesse il lavoro, sperando che fossero

gli altri guardiani a fornire chiarimenti; come risultato Hans è disarmato e ha solo una vaga idea di cosa fare nel caso qualcuno cercasse di assalire la città, per quanto appaia volenteroso. Il vostro discorso è interrotto da un fischio nella notte.
Vai al **244**.

## 340

Il sole è una palla infuocata bassa sull'orizzonte davanti a te e sta già iniziando a fare freddo, quando noti un bivacco sulla tua pista.
Aguzzi lo sguardo schermandoti gli occhi con la mano e intravedi un ometto ben vestito che siede tranquillamente su di una coperta; legato a un *saguaro* poco più in là c'è un mulo a cui è stata tolta la sella.
L'uomo ti nota e si alza in piedi per salutarti con un ampio cenno del braccio. Indossa ghette e mocassini al posto degli stivali e ha in testa una ridicola bombetta invece di un comune Stetson; non sembra avere armi. Cosa faccia costui in mezzo al deserto resta per ora un mistero.
Vuoi avvicinarti a questo individuo (vai al **237**) o preferisci tirare dritto per accamparti più avanti (vai al **128**)?

## 341

Per tua fortuna conosci bene i serpenti a sonagli. Sono rettili a sangue freddo che non tollerano temperature troppo basse o troppo alte.
A quanto pare l'interno dei tuoi pantaloni gli fornisce un ambiente ottimale, ma più passa il tempo e più il sole li riscalderà. L'unica alternativa a questo punto è aspettare immobile.
Se disponi della Destrezza e la vuoi usare, vai al **433**; altrimenti vai al **225**.

## 342

I due uomini fuori dalla porta non sembrano intenzionati a demordere.
«Avanti Floyd!» ordina la prima voce. «Sfondiamo la porta!»
Il primo colpo scuote l'asse che avete messo di traverso: dovete sbrigarvi! Guardando in alto, noti una trave che regge il soffitto a circa tre metri di altezza e concepisci un piano disperato. Ti appoggi alla parete proprio sotto la trave e metti davanti a te le mani tenendo le dita intrecciate. Pierre capisce la tua idea, prende una breve rincorsa e mette il piede sull'appoggio che gli fornisci; sfruttando il suo slancio, lo proietti verso l'altro. Il tuo amico si aggrappa alla trave con entrambe le mani e rimane con le gambe che penzolano, non riuscendo a issarsi. Imprechi tra i denti mentre un secondo colpo alla porta fa volare via l'asse. Chiamando a raccolta tutte le tue energie salti e ti aggrappi alla trave, poi prendi lo slancio e sollevi le gambe, riuscendo a metterti a cavalcioni sopra di essa. La porta si spalanca proprio mentre ti stai sporgendo per tirare su di peso Pierre.
«Allora, c'è nessuno?» domanda la voce.
L'uomo avanza nel riquadro di luce proiettato dalla luna e vedi il luccichio di una stella di latta sul suo petto. Pierre si mette la mano sulla bocca per soffocare uno starnuto e ci riesce per un pelo.
«Sembra tutto tranquillo, Floyd,» riprende lo Sceriffo. «Dovremo cercare altrove.»
«Ma allora perché la porta era sbarrata, Sceriffo?» chiede il giovane.
«Non lo so,» ammette Metzger. «Ma so che qui non c'è nessuno.» Detto questo, si volta e fa per uscire.
Vuoi approfittare della posizione favorevole per saltargli addosso (vai al **177**) o preferisci aspettare che si sia allontanato per poi scendere (vai al **6**)?

## 343

Ti avvicini cautamente al ranch e lo osservi a distanza di sicurezza. Non c'è nemmeno una luce accesa e da qualche parte una porta sbatte nel vento. Smonti da cavallo e ti avvii nel cortile tenendo la bestia per le redini.
Nessuno ti viene incontro e, dopo qualche minuto di ricerca, decidi che il ranch è disabitato. Inizia a fare freddo, quindi leghi il cavallo nella stalla, dove fortunatamente trovi dell'avena, e poi ti dirigi a passo svelto verso l'edificio principale.
All'interno della casa è tutto freddo e silenzioso, ma riesci comunque a trovare un po' di pane e carne secca nella dispensa.
Accendi un fuoco nel caminetto e ti scaldi consumando la tua cena frugale. Dopo mangiato, visto che ancora nessuno si è fatto vivo, ti trascini sul retro in cerca di un posto per dormire.
C'è una camera da letto che probabilmente appartiene a un bambino e un'altra più grande con un letto matrimoniale. Ti ci butti sopra di traverso e ti avvolgi nelle coperte prima di piombare in un sonno profondo.
Ti risvegli all'alba sentendoti decisamente riposato. Recuperi 2 punti di Energia Vitale. Raccogli la tua bisaccia e ti avvii verso l'uscita respirando l'aria frizzante del mattino.
Quando arrivi sulla soglia, però, senti un acre odore di fumo. Attraversi il cortile, guardando verso sud e ciò che vedi ti riempie di orrore: dalla città di Bordertown si alzano numerosi pennacchi di fumo e, qua e là, ci sono anche degli incendi che ardono ancora. Una salva di spari ti conferma che gli assalitori sono rimasti nei paraggi. Rimonti in sella e procedi verso Chanford, facendo un largo giro per evitare la città.
Vai al **153**.

## 344

Spalanchi la porta della cella e Pierre schizza fuori dandoti una pacca sulla spalla. Gli fai cenno di raccogliere il suo equipaggiamento alla svelta, quindi uscite di corsa, prima che le cose prendano una brutta piega.
«Grazie, amico,» ti dice Toussant, dopo che vi siete allontanati dalla prigione. «Ti devo un favore!»
«Non ti preoccupare,» gli rispondi. «Io adesso proseguo verso Chanford per continuare le indagini. Tu che piani hai?»
«Devo sistemare una faccenda, anche se ho una mezza idea di tornare di corsa in Louisiana e seppellirmi sotto qualche *bayou*.» Pierre pare dubbioso. «Spero che ci rivedremo più avanti. Mi ci vorrà un po' di tempo perché non ho né un cavallo né dei soldi... Mi spiace di non poterti aiutare in qualche modo...»
«Non ti preoccupare,» lo rassicuri. «Hai già fatto abbastanza dandomi le indicazioni che chiedevo. Spero di ritrovarti, magari in una situazione più piacevole!»
«Aspetta,» esclama Pierre. «Qualcosa lo posso fare: prendi questi!» Così dicendo ti porge un involto: lo scarti e ci trovi dentro una Borraccia d'Acqua e un po' di Pemmican (conta come un Pasto): prendi quello che vuoi e aggiorna il Foglio d'Avventura.
«Grazie mille! A buon rendere!»
Pierre esita. «Prendi anche questo.» Ti porge un sassolino giallo che brilla debolmente alla luce dell'alba. «Ti porterà fortuna: è oro.» Segna la Pepita d'Oro sul Foglio d'Avventura.
Detto questo, vi stringete la mano e vi allontanate in direzioni opposte. Ti avvii verso il saloon e sei sollevato nel vedere ancora lì il tuo cavallo. Monti in sella e riparti con il sole alle spalle.
Annota la parola d'ordine *Alabama* e vai al **119**.

## 345

Ti giri di scatto ed estrai la pistola con un movimento fluido. Affidandoti solo all'istinto, spari verso l'uomo in cima al dirupo. La pallottola rimbalza sul macigno, ma il colpo è sufficiente per convincere la sentinella a ripararsi dietro a uno dei massi. Lo senti imprecare pesantemente, poi vedi che le rocce vengono spinte da dietro e stanno per cadere.
Vuoi correre in avanti (vai al **396**), cercare di fare dietrofront (vai al **346**) o preferisci restare fermo con la pistola pronta e sparare ancora se se ne dovesse presentare l'occasione (vai al **226**)?

## 346

Ti maledici per non avere pensato prima a questa eventualità, ma ormai è troppo tardi per recriminare! Ti volti e spingi il cavallo verso l'uscita nord del canyon. La bestia si imbizzarrisce e scalcia, obbligandoti a strattonarlo per le redini. Per quanto ti sforzi, non riesci a calmarlo prima che i massi precipitino su di voi. Vieni sepolto dalla frana assieme al cavallo e muori sul colpo.

## 347

Il nero fissa con attenzione la porta ed è seduto proprio sul bordo della sedia, come se si aspettasse di dover scattare in piedi da un momento all'altro; inoltre indossa abiti stazzonati con grossi aloni di sudore sotto le ascelle, come se non avesse avuto occasione di cambiarsi ultimamente. Il bianco, invece, è semplicemente ubriaco marcio: te ne accorgi da come siede scomposto e dalle occhiate di commiserazione che gli scoccano alcuni avventori. Tra i due, è più probabile che Toussant sia il primo.
Scegli se parlare al nero (vai al **21**), al bianco (vai al **264**) oppure se dirigerti verso il banco (vai al **319**).

## 348

Nonostante i tuoi sforzi, non riesci a spingere il cavallo verso il saloon: la bestia dilata le narici, rotea gli occhi e scalpita furiosamente ogni volta che dai di speroni. Alla fine decidi di smontare e lasciare lo stupido animale in mezzo a Main Street. Reprimi un brivido e avanzi a lunghi passi verso il saloon.
Varchi la soglia spostandoti subito dall'androne per non stagliarti controluce e ti accorgi che non vedi niente, nonostante la luna alta in cielo. Infili la mano in tasca ed estrai la scatoletta di fiammiferi. Stai per accenderne uno quando una luce illumina la stanza alla tua sinistra. Piroetti su te stesso e ti trovi a fissare gli occhi iniettati di sangue del vecchio pazzo che poco fa si è affacciato alla finestra.
«Abbiamo un ospite, Jim,» gracchia, non appena ti vede, «peccato che tu sia morto e non lo possa accogliere come si deve!»
Alla luce della candela che ondeggia in mano al vecchio dai una rapida occhiata all'ambiente circostante. Tutti i tavoli del saloon sono stati accatastati lungo le pareti e solo il bancone pare ancora al suo posto; qualcosa ondeggia sopra di te: per un attimo pensi che sia il lampadario, ma poi lo vedi appoggiato alla parete. Alzi lo sguardo e comprendi con orrore che appeso alla corda c'è uno scheletro umano! Segna la parola d'ordine *Impiccato*.
«Jim Brandon è stato cattivo,» sogghigna il vecchio, mentre avanza a lunghi passi. «Però io sono più cattivo, non mi credi?»
L'uomo solleva la candela per vederti meglio e apre la bocca per leccarsi le labbra avvizzite; il tanfo del suo fiato ti colpisce in pieno e fai un grande sforzo per non distogliere lo sguardo. Gli occhi dell'invasato, dilatati in modo innaturale, ti fissano senza batter ciglio.
Vuoi provare a parlare col vecchio (vai al **198**), aggredirlo (vai al **321**) o credi che sia meglio fuggire (vai al **361**)?

## 349

«No grazie, vecchio,» declini l'offerta. «Devo davvero andare!»
«Dovresti andare?» chiede Elias con tono malevolo. «Dove, mi domando...»
«Dove? Beh, a cercare un buon posto per dormire, per esempio.» Ti rendi conto di avere fatto un passo falso.
«Ragazzo, non mi piace chi rifiuta la mia ospitalità.» Elias getta in terra la candela. «Mi manda davvero in bestia!»
La stanza è al buio e non hai idea di cosa stia per fare questo folle. Arranchi in direzione della sala principale, mentre senti uno scalpiccio provenire dalle scale che conducono al piano superiore.
Vuoi correre fuori (vai al **361**) o preferisci uscire lentamente (vai al **187**)?

## 350

«Allora, Mark,» lo apostrofi. «Cosa ti porta qui nel deserto, a parte la voglia di ficcarti nei guai?»
L’ometto si rialza e ti guarda dubbioso, spostando il peso da un piede all’altro. «Senti, non sono affari tuoi. Hai vinto questa mano e non posso rilanciare, ma il perdente ha sempre il diritto di abbandonare il tavolo verde, no?»
«Non abusare della mia pazienza. Rispondi alla domanda e poi, forse, potrai andartene... con le tue gambe!»
Mark impallidisce e inizia a parlare come un fiume in piena: «Allora, senti, io mi chiamo davvero Mark Stevenson e vengo davvero da Chanford! Quello che non ti ho detto è che lo Sceriffo Smith ha messo una taglia sulla mia testa… Era uno dei pochi paesi nel quale non fossi ancora ricercato!» Il tono di Stevenson, inizialmente stridulo, si abbassa via via fino a diventare un mormorio lamentoso. «Ero innocente…»
«Cosa hai fatto di preciso?»
«Ho accoltellato un giocatore,» spiega Mark, guardandosi le punte dei mocassini. «Ma aveva barato,» aggiunge poi, in tono di scusa. «Io odio i bari, odio i ficcanaso, odio tutti quelli che non mi lasciano vivere in pace!» Agita i piccoli pugni nell’aria e pare sul punto di voler continuare.
«Amico, tu sei matto da legare.»
«Me lo dicono in tanti,» piagnucola lui, «ma non credo abbiano ragione.» Pesta un piede in terra. «Sono loro che mi perseguitano! Loro!»
«Pensala come vuoi.»
Stevenson serra le labbra e non risponde alla tua accusa. È evidente che ha dei grossi problemi e, se tu avessi più tempo, potresti anche pensare di consegnarlo alla giustizia.
Vuoi vedere se questo pazzo ha con sé qualcosa di utile (vai al **118**) o preferisci cacciarlo senza perdere tempo (vai al **377**)?

## 351

Spegni la lanterna, ti avvicini all'uscita della tenda e sbirci all'esterno: gli uomini sono ancora tutti intorno al falò, ma senti dei passi avvicinarsi. Ti immobilizzi trattenendo il respiro ma il nuovo arrivato viene proprio verso di te! Corri verso il retro della tenda, sollevi il lembo di tessuto e scivoli fuori.
Dall'interno proviene una voce, quindi vedi accendersi la lanterna sul tavolino. Ti asciughi il sudore dalla fronte e vai verso la tenda sorvegliata, passando nei pressi del falò.
Se hai la parola d'ordine *Agguato*, vai al **254**; altrimenti vai al **222**.

## 352

Getti da parte la coperta e indugi per un attimo sdraiato, godendoti i raggi tiepidi della prima mattinata. Stai per alzarti quando ti guardi i piedi e ti si gela il sangue nelle vene: dalla gamba destra dei tuoi pantaloni sbuca la coda di un serpente a sonagli! La osservi impietrito e contrai i muscoli delle cosce: subito l'animale reagisce sollevando l'estremità e scuotendola.
Rimani immobile per alcuni minuti, chiedendoti se e come colpirà, ma il serpente velenoso sembra accontentarsi di strisciare ancora più su nei tuoi pantaloni.
Ormai la coda è scomparsa del tutto, ma senti il suo corpo sinuoso che ti scivola su per il polpaccio, arrivando a mezza coscia. Cerchi di respirare piano, ma non puoi fare nulla contro il batticuore improvviso che ti assale. Artigli il terreno con le dita, ma le mani ti tremano lo stesso.
Se disponi della Sopravvivenza (vai al **341**); se non la hai, ma hai la Destrezza (vai al **433**)
Se non hai nessuna di queste abilità, l'unica alternativa è tra cercare di sfilarti i pantaloni (vai al **437**) o aspettare (vai al **225**).

## 353

Rimani immobile nella tenda buia per alcuni lunghi istanti, il sangue ti pulsa nelle tempie e hai il fiato corto. Sei spaventato da quanto risulti affannoso il tuo respiro, finché non scopri che non sei tu ad ansimare: c'è qualcuno nelle tenebre e pare più terrorizzato di te! Ti fai coraggio e accendi un fiammifero. La fiammella tremola e illumina con una luce spettrale l'interno della tenda.

Seduto con la schiena appoggiata al palo di sostegno e legato strettamente c'è un giovanotto con la pelle scura e dei baffi sottili: giocheresti il tuo Stetson contro un Dollaro bucato che si tratta di Juan, il fratello di Esmeralda! Ti porti un dito alle labbra e sorridi, sperando di essere rassicurante. Il ragazzo risponde al sorriso, quando il fiammifero si spegne. Piuttosto che accenderne un altro, ti accucci e strisci verso di lui.

«Sono un amico, mi manda Esmeralda,» sussurri, quando gli sei accanto.

«*Madre de Dios*,» esclama il giovane, a voce troppo alta. «Lo sapevo che non mi avrebbe abbandonato. *Como esta mi querida*?»

«Sta benissimo, non ti preoccupare, e ti aspetta alla *hacienda*,» mormori, mentre ti dai da fare per sciogliere i lacci. «Ma parla più piano o dubito che uno di noi la rivedrà!»

Il ragazzo tace e, dopo averlo liberato, ti arrischi ad accendere un secondo fiammifero. Si massaggia i polsi e le caviglie, flettendo i muscoli: è chiaro che avrà bisogno di un tuo aiuto per scappare indisturbato dal campo. Ti guardi attorno. La tenda sembra un magazzino e contiene, tra le altre cose, alcuni barili di pece.

«Ascoltami bene,» esordisci,quando lo vedi pronto a partire. «Adesso cercherò un sistema per farti fuggire inosservato. In ogni caso, per nessun motivo, voglio che ti fermi a vedere cosa faccio: quello che mi succede è affar mio!»

«Non ti preoccupare, *amigo.»* Juan sembra aver capito bene. «Correrò subito verso nord dritto fino alla *hacienda*.»
«Un'ultima cosa: fuori dal canyon c'è un cavallo, il mio cavallo.» Fai una pausa significativa. «Evita di prenderlo, perché io sarò subito dietro di te e potrei avere più fretta di quanta ne abbia tu!»
«*No hay problema*!»
«Lo spero.»
Se vuoi ricorrere al Tiro con l'Arco, vai al **212**; se hai un Poncho Ricamato o una Coperta di Lana e vuoi appiccare il fuoco alle tende, vai al **294**; se invece preferisci correre fuori e farti inseguire dai bandidos per dare modo a Juan di fuggire inosservato, vai al **202**.

## 354

A pochi metri da te, dall'altra parte della strada, c'è un uomo massiccio alto quasi due metri col viso nascosto da una folta barba nera. Quando si gira, noti che ha gli occhi socchiusi e un'aria seccata. Indossa abiti impolverati e porta in spalla un paio di bisacce piene. Sei pronto a scommettere che si tratta di uno dei banditi! Il gigante avanza a lunghi passi e si dirige verso un vicolo che si diparte da Main Street.
Lo vuoi pedinare (vai al **297**) o preferisci affrontarlo in qualche stradina poco frequentata (vai al **173**)?

## 355

«Sceriffo, non è giusto,» ti intrometti. «Pierre non ha fatto niente di male e si è solo difeso! Ho visto tutto e posso testimoniare in suo favore.» Pierre annuisce vigorosamente, ma lo Sceriffo non pare impressionato.
«Quindi pensi di difendere il negro mettendoti in mezzo personalmente?» ti chiede, senza traccia di sarcasmo.
«Certo!» confermi senza esitare. «Cosa devo fare di preciso?»
«Per esempio seguirlo in prigione: sei in arresto! Alzate le mani, tutti e due!»
Annota la parola d'ordine *Stella di Latta*.
Vuoi obbedire allo Sceriffo (vai al **120**) o preferisci opporre resistenza (vai al **134**)?

## 356

Avendo tutto ciò che ti occorre, è il momento di trovare i due rapinatori.
Se hai la parola d'ordine *Alabama* vai al **68**.
Altrimenti scegli se vuoi chiedere aiuto allo Sceriffo (vai all'**8**) o andare in giro a fare domande (vai al **98**).

## 357

Appoggi i gomiti sul tavolo, ti prendi la testa tra le mani e inizi a leggere la lettera, sillabando ogni singola parola. Chi l'ha scritta certamente non ha molta confidenza con carta e matita, visto che c'è una cancellatura per ogni rigo.
Alla fine, dopo vari minuti di sforzi, sei certo di avere colto almeno il significato del messaggio: qualcuno che abita a Bordertown ha deciso di far entrare Calvera e i suoi in città, in cambio chiede che gli venga garantita una quota del bottino, oltre ovviamente all'incolumità. La firma dell'uomo è ancora più incomprensibile del resto, ma sei sicuro che l'iniziale sia una “J”.
Annota la parola d'ordine *Maldito* e vai al **426**.

## 358

Poco ma sicuro, non hai percorso tutta questa strada per farti prendere in giro da due vecchi rimbambiti. La tua mano scatta fulminea e afferra il bavero di Mort.
«Nonno, forse non mi sono spiegato bene,» sibili mentre lo strattoni, sollevandolo in punta di piedi. «Ho chiesto se sai dove si trova un certo Pierre Toussant, chiaro?»
Lo scuoti un po’ mentre i suoi pochi denti sbatacchiano come nacchere, quindi lo lasci andare di colpo. Mort crolla a sedere nella polvere e ti guarda a bocca aperta; un filo di saliva marrone gli cola sulla barba sporca.
Frank avanza e si frappone tra te e l’amico tenendo le mani bene in alto. «L’unico straniero, oltre a te, è andato al saloon poco fa, da quella parte!» Ti indica l’entrata del locale, poi si china per aiutare Mort a rialzarsi. «Vai, vallo a cercare e lasciaci in pace,» ti implora senza più traccia di arroganza.
Annota la parola d’ordine *Stella di Latta*.
Il trambusto potrebbe avere attirato qualcuno e preferisci infilarti nel saloon prima che arrivi altra gente.
Vai al **223**.

## 359

Ti avvicini all'uomo riverso e lo chiami ad alta voce. Lui non si muove né risponde. Smonti di sella e ti chini sullo sconosciuto, ma lui si rivela più rapido: rotola di lato e ti punta contro una pistola che teneva nascosta sotto di sé.
«Sorpresa!» Esclama sghignazzando, mentre si rialza in piedi. «C'è sempre un buon samaritano pronto ad aiutare la povera gente in difficoltà, non è vero? Ora alza le mani e non fare scherzi!»
Furioso per esserti fatto ingannare, fai come ti dice, aspettando l'occasione buona per uscire da questa situazione. L'uomo, senza smettere di sorridere, si avvicina con l'arma spianata e ti fissa dritto negli occhi.
«Mi sembri un tipo sveglio,» riprende, facendosi serio. «Di certo avrai capito che questa è una rapina. Non fare scherzi e vedrai che porterai a casa la pelle anche questa volta».
Vuoi affidarti all'Astuzia (vai al **112**), alla Destrezza (vai al **393**) o al Tiro con la Pistola (vai al **256**)?
Se non hai nessuna di queste Caratteristiche, vai al **28**.

## 360

La vista del sombrero di Calvera con la tesa adorna di monete ti fa venire un'idea: forse potrai procurarti un piccolo anticipo sulla taglia di questo ladrone! Sotto gli occhi dello Sceriffo prendi il copricapo e lo esamini: si tratta perlopiù di Pesos messicani, ma su alcune monete d'argento vedi la sagoma austera della Libertà seduta sul trono, così ti affretti a staccarle. Aggiungi 10 Dollari al denaro sul Foglio d'Avventura.
«A lui non servono più,» spieghi a Cypher, rimettendo a posto il sombrero.
«Giusto!» commenta lo Sceriffo.
Vai al **2**.

## 361

Una ghost town, un vecchio pazzo, un uomo impiccato e chissà quanti altri orrori dovrai affrontare: per i tuoi nervi questo è troppo! Ti volti e corri verso l'uscita, inseguito dalle grida stridule del vecchio barbuto. Sbatti contro i piedi del cadavere e incespichi rischiando di perdere l'equilibrio. La porta, che era subito dietro di te, sembra improvvisamente lontanissima, mentre arranchi verso l'uscita.

Varchi la soglia, inciampi in un'asse sconnessa e cadi bocconi sul tavolato del portico, scorticandoti mani e ginocchia. Perdi 1 Punto di Energia Vitale. Avanzi carponi fino al fondo sabbioso di Main Street, ti rialzi e corri verso il tuo cavallo fermo in mezzo alla strada. Dall'interno del saloon non proviene alcun rumore. Ti fermi accanto all'animale ascoltando solo il tuo cuore che batte all'impazzata, ma nessuno esce dalla porta. Inizi a chiederti se non sia stato tutto un sogno, mentre rimonti in sella.

Ormai è troppo tardi per ripartire e devi trovare un posto per passare la notte: vuoi andare all'emporio (vai al **114**) o all'ufficio dello Sceriffo (vai al **96**)?

## 362

Seguendo la tua stessa ombra, sproni il cavallo al piccolo trotto in direzione ovest. La cavalcata è agevole, nonostante il sentiero sia a malapena tracciato, perché non c'è nulla a rallentarti; presto Red Eye scompare alle tue spalle e ti inoltri sempre di più in questa immensa distesa di sabbia rossa.

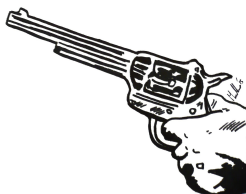
Le ore si susseguono senza che accada niente mentre il sole sale in alto e la tua ombra si accorcia sempre di più. Il panorama monotono è interrotto occasionalmente da una grossa roccia o da un gruppo di *saguaros*, ma non c'è traccia di persone o animali.

Poco dopo mezzogiorno, quando ormai il calore inizia a

rendere sfocati i contorni dell'orizzonte, sei costretto a portare al passo la tua cavalcatura per non sfiancarla. Hai la gola così riarsa che riesci a malapena a deglutire. Decidi che è il momento di fermarti, quindi smonti di sella e ti lasci cadere pesantemente all'ombra di una grossa roccia. Il tuo cavallo, schiuma alla bocca, sembra stare peggio di te.
Se hai una Borraccia d'Acqua, vai al **199**; se non ce l'hai ma disponi della Sopravvivenza e hai un Coltello, vai al **61**; altrimenti vai al **205**.

## 363

Stringi i denti e ti prepari a esalare l'ultimo respiro, ma il colpo non arriva. Il rumore di un carro in avvicinamento vi distrae entrambi.
Cat distoglie lo sguardo da te e tu ne approfitti per allontanarti strisciando. Il pistolero ruota sulla gamba sana e punta la pistola verso la gola dalla quale tu sei arrivato, mentre il carro si avvicina.
Pochi attimi dopo da dietro la curva sbuca un calessino vuoto trainato da un cavallo al passo. Cat lo tiene sotto tiro per alcuni istanti, ma è evidente che a bordo non c'è nessuno. Il bandito torna a voltarsi per darti il colpo di grazia, ma dal sentiero risuona uno sparo e Cat strabuzza gli occhi prima di crollare accanto a te. Sbatti le palpebre incredulo e senti dei passi pesanti avvicinarsi sulla scia del calesse.
Vai al **428**.

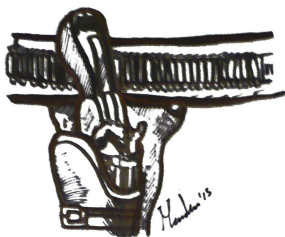
## 364

La prima cosa che senti non appena ti svegli è il gusto del sangue. Sei sdraiato a faccia in giù in un ambiente ombreggiato e senti in lontananza delle voci. Ti giri supino e apri gli occhi: il sole, alto nel cielo, fa capolino tra i tetti delle case. Ruoti la testa da una parte all'altra e capisci di essere in un vicolo. Sbatti le palpebre, fai un profondo respiro, quindi ti metti a sedere. Il mondo inizia a girare e ci vuole un minuto buono prima che tu sia in grado di alzarti in piedi.

Barcolli verso un'estremità del vicolo e sbuchi su Main Street a pochi metri dal Bull's Head. Malfermo sulle gambe ti avvii verso l'ingresso, ma ti accorgi subito che al mattino il locale è chiuso.

Ti stai giusto chiedendo cosa fare, quando un nitrito familiare richiama la tua attenzione: impastoiato a una stanga c'è il tuo fedele cavallo, in attesa dalla notte scorsa. Solo allora ti accorgi con orrore che il tuo denaro è sparito (cancella tutti i Dollari dal Foglio d'Avventura)!

Non sei in condizione di affrontare la Rosa del Cimarron, anche perché non hai prove contro di lei. A malincuore, decidi di rimandare la vendetta a quando avrai terminato il lavoro per Sanders.

Ignorando l'emicrania lancinante, sciogli le redini e monti in sella. Un rapido colpo di speroni e l'animale parte al piccolo trotto verso il centro di Chanford.

Vai al **132**.

# 365

«Questo può semplificare le cose?» chiedi con noncuranza, estraendo il foglio dalla bisaccia.
«Cos'è?» Il primo buttafuori te lo strappa di mano e strizza gli occhi per leggerlo.
«È un invito personale, Howard,» esclama il secondo uomo, leggendo da sopra la spalla del compagno. «Abbiamo a che fare con un pezzo grosso!»
Howard sgrana gli occhi e ti fissa a bocca aperta. «Sì, questo semplifica molto le cose,» esclama con un largo sorriso, mentre ti restituisce l'Invito. «Prego, da questa parte. Art, pensa al cavallo del signore.»
Art prende le redini e si occupa del tuo animale, mentre Howard ti conduce all'interno con fare cerimonioso. Superate alcuni tavolini occupati da uomini distinti e vi fermate davanti a un posto libero proprio sotto al palco.
«Qui andrà bene,» commenta Howard scostando la sedia per farti accomodare. «Tra poco comincia lo spettacolo. Questa sera abbiamo la Rosa del Cimarron... non so se mi spiego.»
«Sì, ti sei spiegato benissimo.» Annuisci con fare distratto, chiedendoti chi accidenti sia questa Rosa. «Ora puoi andare, grazie.»
Howard protende la mano col palmo in alto; tu sorridi e gliela stringi con energia, prima di schioccare le dita e indicargli l'uscita. L'uomo rimane fermo per alcuni istanti, poi sbuffa e torna verso la porta pestando i piedi. Ti

accomodi e, dopo alcuni minuti, un cameriere impettito ti serve il pasto: un piatto fumante di arrosto con salsa di funghi accompagnato da una bottiglia di vino rosso.
Senza aspettare un secondo ti getti sul cibo e divori tutto in pochi minuti: è una delle cose più buone che tu abbia mai mangiato! Ti stai ancora leccando il sugo dalle dita quando ti viene portato come dolce una torta di mele che riempie tutto il piatto. Mentre la stai assaporando, le luci nella sala si abbassano e un uomo elegante sale sul palco.
«Gentili ospiti,» esordisce con voce calda. «Vi preghiamo di fare silenzi. È arrivato il momento che tutti voi attendevate: la Rosa del Cimarron è qui tra noi!»
Recuperi 2 punti di Energia Vitale. Ti appoggi allo schienale imbottito e ti prepari a goderti lo spettacolo, quando sobbalzi sulla sedia: seduto in prima fila, davanti a una pila di piatti vuoti, c'è un uomo grasso e pelato con una folta barba brizzolata: Sanders! Sbatti le palpebre, ma non ci sono dubbi; l'uomo che ti ha assunto per indagare ti ha preceduto a Chanford. Mentre ti stai ancora chiedendo per quale motivo lo abbia fatto, le luci si spengono del tutto e il pianista all'angolo della sala attacca un allegro motivetto.
Vuoi seguire lo spettacolo senza preoccuparti (vai al **382**) o preferisci cercare di avvicinarti a Sanders (vai al **35**)?

## 366

Ti avvicini in punta di piedi alla sentinella che continua a osservare il fondo del canyon. Il terreno è sconnesso e irregolare, ma ti muovi silenzioso come un'ombra. Una volta arrivato a meno di due metri dall'uomo, raccogli da terra un sassolino e lo scagli verso il fondo del canyon.
La pietruzza atterra dopo alcuni istanti e il rumore viene amplificato dalla cavità; l'uomo, incuriosito, si sporge in avanti e aguzza la vista: è il momento di agire.
Se vuoi spingere la sentinella nel baratro, vai al **4**; altrimenti vai al **228**.

## 367

Scocchi una seconda freccia e questa volta colpisci uno degli uomini alla spalla, facendolo crollare in ginocchio. Il compagno si affretta a sorreggerlo e la tua terza freccia gli passa da parte a parte lo spolverino.
«Gettate le armi e andatevene, prima che aggiusti la mira!» ordini, avanzando fino all'ingresso del recinto con un'altra freccia incoccata.
«Va bene,» risponde quello ancora in piedi. «Non tirare e faremo come vuoi!»
I due pistoleri si slacciano i cinturoni e li gettano a terra, Poi l'uomo issa il compagno ferito sul cavallo, monta in sella a sua volta e si allontana stringendo entrambe le redini. Osservi i due cavalcare verso est e sparire all'orizzonte.
Vai al **157**.

## 368

Spingi al passo la tua cavalcatura e ti inoltri nello stretto canyon. La luce del sole non può certo penetrare qua dentro nemmeno a mezzogiorno e ora, al tramonto, ti trovi quasi del tutto al buio.
Il cavallo nitrisce innervosito e solo un deciso colpo di speroni lo spinge a procedere. Ormai sei a metà strada e dall’imboccatura alle tue spalle proviene pochissima luce. La tua ombra deformata ti precede.
Se disponi della Destrezza, vai al **236**; altrimenti vai al **213**.

## 369

Ormai questa faccenda ti ha impegnato troppo seriamente per poterla liquidare così! Ti avvii a lunghi passi verso il saloon deciso a non lasciarti intimorire da un vecchio pazzo. Una volta arrivato, aspetti alcuni minuti su Main Street, ma non senti niente, né vedi la luce della lanterna dietro alle

finestre. Rassicurato, entri nella sala comune.
Non hai il coraggio di accendere un fiammifero, ma ormai i tuoi occhi si sono abituati all'oscurità e la poca luce che entra dalla porta è sufficiente a vedere il cadavere del povero Jim Brandon che oscilla pigramente.
Gli stivali dell'uomo sono a quasi sei piedi di altezza e non puoi certo appenderti a lui per arrampicarti. In compenso, la corda che lo sostiene passa in un anello di ferro sul soffitto, attraversa un secondo anello all'angolo con la parete ed è fissata a un terzo anello posto sul muro vicino al suolo. Ti avvicini per dare un'occhiata e scopri che il nodo è troppo stretto per sperare di scioglierlo a mani nude e la corda troppo robusta per tagliarla senza una lama.
Se hai un Coltello, vai al **424**; altrimenti vai al **445**.

## 370

Non appena Fitzpatrick è uscito dal vagone blindato frughi nel tuo bagaglio e ne estrai il mazzo di grimaldelli. Inginocchiato accanto alla cassetta, armeggi con il lucchetto. I secondi scorrono rapidamente e il sudore rende i ferri scivolosi. Stai quasi per arrenderti, quando senti che il grimaldello più piccolo fa presa su qualcosa. Stringendolo con entrambe la mani lo giri in senso orario e uno scatto ti conferma che la serratura si è aperta!
«Vieni fuori,» grida Fitzpatrick, «C'è bisogno anche di te!»
«Arrivo subito,» ribatti, alzando il coperchio.
Non hai tempo da perdere: afferri la prima cosa che ti capita, un plico di carte, e richiudi il coperchio di scatto. Dopo aver recuperato i grimaldelli prendi il tuo zaino e ci infili il bottino.
Non riesci a esaminare bene i documenti che hai rubato, ma deve trattarsi di Titoli Bancari (segnali sul Foglio d'Avventura).
Vai al **418**.

## 371

«Guarda cosa ho qui!» Estrai la bottiglia dalla sacca e la mostri a Stevenson.
«Ma quello è whisky!» esclama lui con voce strozzata, mentre il *cigarillo* gli cade nella sabbia. «Dammelo! Dammelo subito!»
Mark si mette goffamente in ginocchio e protende le mani grassocce verso la tua bottiglia. Forse è uno scherzo causato dalle fiamme tremolanti, ma intravedi una stana luce nei suoi occhietti infossati. Nonostante sembri una persona innocua, provi una sorta di timore mentre avanza carponi.
Vuoi dargli tutta la bottiglia (vai al **175**) o insistere per dividere equamente il whisky (vai al **97**)?

## 372

«Mi permetto di insistere,» prosegui, portandoti davanti al piccolo Messicano. «Siamo qui di guardia e vorrei saperne di più su questo lavoro. Tu mi sembri il più attento qui.»
«C'è poco da dire, *amigo*,» ribatte Josè, scrutando la prateria alle tue spalle. «Dobbiamo semplicemente restare di sentinella e controllare che nessuno entri dopo il tramonto.»
«È molto che lavori qui?» insisti, senza spostarti di un pollice.
«Il nostro non è un lavoro, siamo tutti volontari. Io coltivo la terra in una *hacienda* qui vicino.» Giocherella con un fischietto appeso al collo. «Ma i miei compagni sono molto più interessanti,» conclude, accennando a Ebenezer e Hans.
«Ne sono certo, ma avremo tutta la notte per conoscerci,» ribatti allegramente. «Tanto più che di certo non succederà niente di male, dico bene?»
Josè si stringe nelle spalle e si allontana di alcuni passi dal cancello. Torna a scrutare le tenebre, quando un fischio improvviso nella notte lo fa trasalire.
Vai al **244**.

## 373

Vi siete appena coricati, quando sentite dei passi pesanti fuori dalla stalla. Qualcuno cerca di aprire la porta dall'esterno, ma l'asse piazzata da Pierre poco prima glielo impedisce.

«C'è nessuno?» chiede una voce roca.

Tu e Pierre vi guardate negli occhi, smarriti: il vostro nascondiglio sta per essere scoperto.

«Floyd,» prosegue la voce, «fai il giro e vedi se c'è un'altra entrata!»

«Subito, Sceriffo,» risponde un uomo più giovane.

Senti i passi di Floyd che gira attorno alla stalla, mentre rifletti freneticamente su come cavarvela anche questa volta.

Vuoi affidarti al Tiro con l'Arco (vai al **99**), alla Sopravvivenza (vai al **434**) o all'Agilità (vai al **342**)?

Se non hai nessuna di queste abilità, non puoi fare altro che aspettare in silenzio e andare al **381**.

## 374

Apparentemente placati, gli uomini di Jeff sorseggiano i propri bourbon e il massiccio cowboy ti elargisce una sonora pacca sulla spalla.

«Ti avevo mal giudicato, amico,» ammette con una nota di rimpianto. «Chi offre da bere a Jeffrey Clayton e ai suoi ragazzi non può essere tanto male… anche se va in giro con i negri!»

Pierre sussulta ma si trattiene dal ribattere e abbozza un sorrisino. Intanto Jeff ha ordinato un secondo giro di bevute e i suoi compagni sembrano molto allegri.

«Bene, ragazzi!» grida il cowboy, battendo la mano sul bancone. «Si dia inizio alle danze!»

Così dicendo solleva uno sgabello e lo scaglia attraverso la stanza centrando in pieno un signore con panciotto e bombetta seduto a un tavolo d’angolo. Subito gli altri

quattro cowboy seguono l’esempio del proprio capo e iniziano a rovesciare tavoli urlando come forsennati.
«Questa sì che è una festa come si deve,» esclama Jeff, prima di gettarsi a sua volta nella mischia.
Alcuni avventori decidono di darsi alla fuga, ma la maggior parte sceglie di restare unendosi al divertimento. Il barista poggia i gomiti sul bancone e si prende la testa tra le mani.
«Anche questa volta,» singhiozza sommessamente. «Anche questa volta…»
Vuoi restare a vedere come si evolverà la rissa (vai al **75**) o preferisci approfittare del trambusto per scappare dal retro (vai al **44**)?

## 375

L'uomo non ti ha riconosciuto: capisci che metterti a correre sarebbe un'ammissione di colpevolezza. Prosegui quindi verso il bordo dell'accampamento senza cercare di nasconderti.
«Vieni a darci una mano, forza,» ti incita l'uomo, tossendo a causa della fuliggine. «Almeno porta uno dei barili d'acqua!»
Annuisci senza voltarti del tutto e alzi una mano in segno di saluto. Il bandito pare convinto e torna a occuparsi dell'incendio, mentre tu giri dietro a una tenda e ti dilegui rapidamente verso il canyon. Intravedi alla luce della luna il ragazzo davanti a te che corre senza fermarsi fino al canalone e sorridi nel vedere che ce l'ha fatta. Allunghi il passo e lo segui pochi secondi dopo.
Se hai la parola d'ordine *Agguato*, vai al **218**; altrimenti vai al **158**.

## 376

«Va bene, Pierre, usciamo.» Da Main Street proviene uno

sparo, seguito da una risata. «Presto qui dentro farà caldo!»
Senza una parola, vi alzate da tavola e vi affrettate verso l'uscita sul retro.
Il barista vi vede, ma si volta dalla parte opposta e continua a lucidare un bicchiere. Quando state per varcare la soglia, senti dei passi pesanti all'ingresso del locale che ti spingono a voltarti. Stagliato in controluce nell'androne c'è un massiccio cowboy che tiene le mani sui fianchi e si guarda intorno.
«Dov'è il negro?» ruggisce. «Dove si è nascosto?»
«È Jeff,» geme Pierre.
Vi addossate alla parete e trattenete il respiro, mentre il cowboy avanza nella sala, seguito da altri quattro uomini vestiti allo stesso modo.
Gli altri clienti non sembrano contenti di vederlo, ma non vuoi comunque rischiare che qualcuno riveli la vostra posizione. Tiri Pierre per la manica e lo trascini verso l'uscita sul retro.
Vai al **44**.

## 377

«Ne ho abbastanza di te,» sibili a Stevenson. «Adesso sparisci dalla mia vista, prima che cambi idea.»
Mark non risponde, ma si dirige rapidamente verso il proprio mulo, scioglie le redini legate al saguaro e monta in sella a fatica. Si volta per darti un ultima occhiata, un misto di odio e timore, quindi volta la cavalcatura verso est e si allontana al piccolo trotto. Sputi in terra disgustato, quindi torni al tuo giaciglio, sperando di non doverlo più incontrare. Butti un altro po' di legna sul fuoco e ti stendi nuovamente a terra.
Vuoi andare subito a dormire (vai al **441**) o preferisci vegliare tutta la notte, nel caso Mark Stevenson decidesse di tornare (vai al **67**)?

## 378

Sproni il cavallo al piccolo trotto e corri verso le rotaie, sventolando lo Stetson sopra la testa. Aumenti l'andatura al galoppo seguendo i binari e riesci a leggere il numero “382” sulle fiancate dei vagoni. Il macchinista ti vede, si acciglia e rallenta senza fermarsi. Con un rapido colpo di ginocchia guidi la tua cavalcatura accanto alla locomotiva e ti sporgi verso la cabina.
«Andate a Chanford?» gridi.
«Di certo non a New Orleans!»
«Mi dareste un passaggio? Ho una certa fretta...»
«Ti costerà cinque dollari,» ribatte l'uomo, mostrandoti la mano aperta, mentre con l'altra si prepara ad accelerare.
Sei vuoi e puoi pagare 5 Dollari per il passaggio, vai al **121**; altrimenti vai al **34**.

## 379

Non appena Bart e Jesse sono fuori portata, tiri un sospiro di sollievo e corri al pozzo. Guardi dentro e vedi Lefty ancora aggrappato al secchio nella stessa posizione in cui lo hai lasciato pochi minuti prima. Gli fai cenno di tenersi forte e inizi a girare la manovella per riavvolgere la corda. L'argano scricchiola e per un istante temi che la struttura non possa reggere il peso del grasso Foreman.
I tuoi timori sono fugati quando vedi la sua testa sbucare oltre il parapetto. Afferri con entrambe le mani il suo braccio proteso, punti un piede sul muretto e inarchi la schiena per tirarlo fuori. Lefty rotola goffamente nella polvere e si rialza con un grugnito, un po' ammaccato.
«Grazie mille, amico.» Ti dà una pacca sulla spalla. «È stato un ottimo stratagemma e non hai nemmeno dovuto ricorrere alla violenza, azione che aborro.»
«Sì, essere coraggiosi è una bella cosa,» rispondi filosoficamente. «Essere furbi è meglio e tende a essere

anche meno doloroso!»
«Parole sante!» annuisce Lefty convinto. «Sei un uomo di azione, ma vedo con piacere che hai anche un cervello. Ti va di restare qui con me al ranch? Potrei avere ancora bisogno di uno come te.»
Vai al **221**.

## 380

«Non conosco nessuno chiamato così,» sbuffa il negoziante. «Ma c'è un nuovo arrivato in città, potrebbe essere lui. È un negro, l'unico qui a Red Eye: non dovrebbe essere difficile trovarlo.» Fa un cenno vago con la mano indicando Main Street, subito fuori dal suo negozio. «Ora cosa vuoi fare? Comprare o uscire?»
Vuoi fare acquisti nell'emporio (vai al **13**), preferisci uscire per cercare Toussant (vai al **169**) o magari tentare un furto in questo negozio così ben fornito (vai al **436**)?

## 381

«Aprite questa porta!» ripete la voce all'esterno.
Fai cenno a Pierre di stare calmo, mentre da fuori qualcuno inizia a sfondare la porta. Al terzo colpo l'asse schizza via e la luce della luna invade lo spazio angusto illuminandovi.
«Bene, bene, bene,» esclama lo Sceriffo, piazzandosi nell'androne con la pistola in pugno. «Guarda chi si vede.»
L'uomo entra, seguito dal proprio aiutante che stringe in mano una doppietta: non ti sembra il momento di tentare scherzi, visto che hanno entrambi il dito sul grilletto!
Vai al **164**.

## 382

Sul palco improvvisamente appaiono cinque ragazze vestite

con ampie sottane che si dispongono in fila: quelle ai lati sono brune e indossano vestiti bianchi, mentre quella al centro, nettamente più alta delle altre, ha i capelli rossi e indossa abiti scarlatti. Giocheresti il tuo cappello nuovo contro un Dollaro bucato che si tratta della famosa Rosa del Cimarron!
Sulle note di un'allegra musica suonata al pianoforte le ragazze iniziano a ballare con sincronia perfetta: saltano e ridono, sollevano le gonne e vi mostrano le sottovesti. Tutti gli ospiti in sala sono rapiti e non senti fischi o urla come accadrebbe in un altro saloon.
La musica aumenta di ritmo e le ragazze si scatenano. La Rosa del Cimarron si porta a un estremo della fila, una delle ballerine la afferra per la vita e le fa fare una capriola in aria, passandola alla ragazza seguente; in uno sventolio di sottane la Rosa attraversa tutto il palco e termina lo spettacolo con una spaccata. Mentre il sipario cala, ti soffia un bacio e ti fa l'occhiolino.
Rimani imbambolato a battere meccanicamente le mani mentre tutta la sala erompe in un applauso da far tremare i vetri. Quando ti riprendi dallo stupore ti accorgi che le prime file si sono ormai svuotate e che gli spettatori si stanno dirigendo verso l'uscita o verso il piano di sopra. Ti alzi da tavola e decidi la prossima mossa.
Se hai un Invito e lo vuoi esibire per avere una camera, vai al **395**; altrimenti scegli se uscire (vai al **148**) o cercare comunque di pernottare al Bull's Head (vai al **247**).

## 383

Il fabbro intasca il denaro e si mette al lavoro sulla cassettina mentre attendi fuori dalla bottega, fingendo di esaminare un assortimento di ferri di cavallo.
Per fortuna non c'è nessun cliente troppo curioso e l'operazione procede senza intoppi. Poco dopo il fabbro ti raggiunge all'esterno, più sudato di prima e con la bocca

incurvata in una smorfia ostile sotto i baffi.
«Ho finito.» Ti porge la cassetta forzata. «Adesso sparisci!»
«Perfetto, vediamo...» Inizi ad aprire la scatola.
«No!» La mano callosa del fabbro cala sul coperchio. «Ti ho detto di sparire! Aprila lontano dalla mia fucina!»
L'uomo muove un passo verso il maglio poggiato vicino alla porta e decidi che è meglio non contraddirlo. Ti allontani con la cassettina stretta al petto e svolti in una viuzza laterale; solo allora ti arrischi ad aprirla.
All'interno ci sono tanti fogli di carta ingialliti. Li scorri a fatica sbattendo le palpebre, ma capisci solo che sono documenti bancari. Ovviamente non hai idea di quanto possano valere, ma c'è sempre la Chanford Bank dietro l'angolo. Intaschi le carte e torni sulla Main Street (cancella la Cassetta di Ferro e segna i Titoli Bancari sul Foglio d'Avventura).
Vuoi proseguire su Main Street (vai al **356**), entrare nell'emporio (vai al **235**) oppure andare alla banca (vai al **104**)?

## 384

A quest'ora sei fin troppo esausto per pensare a restare sveglio più a lungo di così. Inspiri a fondo l'aria fresca della notte e ti addormenti di colpo. Riposi tranquillamente e, alle prime luci dell'alba, apri gli occhi sentendoti in ottima forma. Recuperi 2 punti di Energia Vitale.
La situazione però volge subito al peggio quando ti accorgi che Stevenson è sparito durante la notte. Non ci sono più le sue cose sparse attorno al focolare, non c'è più il suo mulo impastoiato al cactus e non ci sono più nemmeno i tuoi soldi: la tua borsa è stata aperta e svuotata durante la notte! Cancella tutti i Dollari dal Foglio d'Avventura. Imprecando e bestemmiando prendi a calci le pietre del focolare, ma non ottieni nulla. Torni a lunghi passi verso il tuo cavallo, pensando di inseguire Stevenson fino a Red Eye e anche

oltre, ma ti fermi quando ricordi che hai una missione da compiere. La ricompensa di Sanders vale molto di più rispetto a quanto tu possa avere perso questa notte. Di pessimo umore, ti prepari a proseguire verso Chanford.
Vai al **149**.

## 385

Non vuoi correre il rischio di allertare gli altri banditi, quindi decidi di passare oltre la sentinella senza richiamarne l'attenzione. Non è facile procedere disinvolti sapendo che a una ventina di metri c'è qualcuno pronto a ucciderti, ma pare proprio che tu sia destinato a farcela: ogni volta che ti giri verso l'uomo con il poncho, lo vedi sempre intento a scrutare il fondo del canyon.
Acceleri il passo sorridendo soddisfatto, ma ti sei fidato troppo di te stesso. Incespichi su una pietra e senti un'imprecazione alle tue spalle.
«Fermo dove sei!» La voce ha un marcato accento messicano. «Non mi costringere a sparare!»
Resti immobile mentre i passi del bandito si avvicinano alle tue spalle. Ti rendi conto di avere pochissimi istanti per agire prima di essere catturato o, peggio, ucciso.
Vuoi affidarti all'Agilità (vai al **438**) o all'Astuzia (vai al **30**)?
Se non hai nessuna di queste caratteristiche, vai al **86**.

## 386

«Questa è casa di “Vulture” Steve,» esordisce il vecchio con voce roca. «A lui non piacciono i ficcanaso.»
«Saresti tu “Vulture” Steve'?»
«Intuizione geniale, giovanotto. Cosa stai combinando?»
«Niente di male,» rispondi conciliante. «Sono in viaggio da Red Eye a Chanford e mi sono trovato a passare di qui.»

«Quindi tu sei un altro di quei simpaticoni che, per muoversi tra le due città, passano per il deserto.» Ti elargisce un sorriso sdentato. «Chissà come mai avete tutta questa fretta...»
«C'è molto traffico dalle tue parti?» chiedi, sperando di fargli abbassare il fucile.
«Veramente tu sei la seconda persona che passa in un mese,» ammette il vecchio. «E la prima è passata ieri. Un damerino di città che diceva di venire da Chanford e viaggiava in sella a un mulo.» Steve fa una smorfia e sputa a terra.
«Non ti era simpatico?»
«Anche meno di te, mio giovane e fastidioso amico. Abbiamo giocato a carte e se ne è andato col mio orologio d'oro. Maledetto!»
«Capisco, capisco.»
«Bene, ora che hai capito vedi di sparire,» ti indica il cavallo con la canna del fucile.
Se hai un Orologio d'Oro e lo vuoi dare a Steve, vai al **37**; in caso contrario scegli se restare immobile (vai al **131**), scappare (vai al **313**) o avanzare verso il vecchio (vai al **125**).

## 387

Sproni il cavallo al piccolo trotto e, dopo pochi minuti, fai il tuo ingresso a Point Blank. Indugi per alcuni minuti su Main Street ma non vedi muoversi niente, eccetto un paio di tumbleweed che attraversano pigramente la strada trasportati dal vento.
Sta per calare la notte, quindi procedi al passo per la strada e ti guardi intorno in cerca di un luogo per accamparti. In breve individui tre edifici che hanno ancora quattro mura e un tetto: l'ufficio dello Sceriffo, il saloon e l'emporio.
Vuoi pernottare nell'ufficio dello Sceriffo (vai al **114**), nel

saloon (vai al **53**), nell'emporio (vai al **96**), o preferisci spronare il cavallo e abbandonare questa cittadina dimenticata da Dio (vai al **122**)?

## 388

Posi la mano su quella dell’uomo che ancora ti stringe la spalla, tenendolo fermo. Poi, prima che si possa liberare, gli sferri una gomitata al plesso solare; il bandito si piega in due, senza fiato, e ne approfitti per calare la mano di taglio sul suo collo. L’uomo cade in ginocchio e rotola di lato, senza riuscire a parlare. Controlli che sia svenuto, quindi lo scavalchi e scompari nelle tenebre.
Se hai la parola d'ordine *Agguato*, vai al **254**; altrimenti vai al **222**.

## 389

Floyd non sembra un genio e sei sicuro di poterlo ingannare. Mentre Pierre ti guarda incuriosito, ti metti al lavoro: usando il cuscino e il lenzuolo della tua branda, fabbrichi un fantoccio, poi lo adagi sul giaciglio e ci butti sopra la coperta, in modo da fare credere che tu stia dormendo lì sotto. Attendi alcune ore e, quando manca poco all’alba, senti che il Vicesceriffo inizia a russare. Decidi di entrare in azione.
«Pierre, ascolta attentamente,» sibili al tuo amico. «Adesso mi nascondo dietro la porta: tu convinci quell'idiota ad aprire la cella e a entrare. Al resto penso io!»
«Ehi Sceriffo! Sveglia! Sveglia!» urla Toussant. «Il mio compare non risponde più! Vieni a vedere come sta!»
Senti un imprecazione provenire dall'ufficio adiacente, mentre i passi strascicati di Floyd si avvicinano nel corridoio. Nascosto dietro la porta, tendi i muscoli e ti prepari ad agire.

«Cosa ha il prigioniero?» biascica il Vicesceriffo con voce impastata.
«Guarda tu stesso,» ribatte Pierre, riuscendo a suonare al contempo scandalizzato e preoccupato. «Si è messo a letto e non c'è verso di smuoverlo: forse sta male...»
«Ehi tu, sveglia!» ordina Floyd al mucchio di coperte, che ovviamente non risponde. «Ho detto sveglia!»
Soffochi una risata, mentre l'uomo si allontana lungo il corridoio per poi tornare verso la tua cella. Non sai cosa abbia in mano, ma uno sciaguattio ti suggerisce che sia un secchio pieno. A confermare la tua intuizione, un getto d'acqua innaffia il fantoccio attraverso le sbarre.
«Hai visto?» prosegue Pierre, con tono concitato. «Quella secchiata di acqua avrebbe risvegliato il peggiore ubriacone e lui non ha nemmeno fatto una piega! O Signore, non voglio immaginare cosa potrebbe accadere quando lo Sceriffo scoprirà che lo hai lasciato morire!»
Questo è troppo per Floyd che, soffocando una bestemmia, spalanca la porta lasciando le chiavi nella toppa.
«La chiave di tutto,» ringhia, mentre avanza a grandi passi. «È dargli una bella sveglia a suon di schiaffoni!»
Arrivato alla branda, solleva la coperta. Prima ancora che possa accorgersi dell'inganno, scivoli fuori dal tuo nascondiglio e fuggi nel corridoio, chiudendo la porta della cella. Floyd si volta e ti fissa attraverso le sbarre. Un'occhiata al corridoio ti conferma che questo povero scemo ha lasciato la doppietta poggiata sulla scrivania.
Gli sventoli davanti agli occhi l'anello di ferro con le chiavi che tintinnano. «No, mio caro Floyd,» lo schernisci. «La chiave di tutto è quella che apre la cella!»
Corri verso l'ufficio mentre Floyd ti guarda sbigottito e recuperi i tuoi effetti personali. Vorresti frugare tutta la stanza, ma hai paura che il Vicesceriffo si metta a urlare per chiamare qualcuno.
Vuoi liberare anche Pierre Toussant (vai al **344**) o preferisci lasciarlo qui (vai al **176**)?

## 390

Jesse inizia a strapazzare Lefty e tu fingi di seguire la scena, mentre la tua mano scivola lentamente verso il coltello. Con la coda dell'occhio vedi che anche Bart si è distratto per osservare il pestaggio. Afferri l'arma per la lama e la scagli verso il pistolero.
Il coltello gli si pianta nel polso e lui lascia cadere la pistola con un grido. Scatti verso di lui e gli strappi l'arma dalla ferita. Jesse lascia andare Lefty e si volta verso di te estraendo la Colt, ma tu sei già dietro Bart, il coltello alla gola.
«Getta la pistola, Jesse,» gli ordini. «Non mi costringere a sgozzare il tuo amico.»
«Fai come dice,» geme Bart. «Questo fa sul serio!»
Jesse fa un profondo respiro, quindi getta l'arma nella polvere e alza le mani. Lasci andare Bart e lo spingi verso il compagno con una pedata. I due si scambiano un occhiata, quindi tornano in silenzio verso le proprie cavalcature.
Vai al **157**.

## 391

«Non mi dirai che bevi acqua, Bart?» esclami, sollevando le sopracciglia. «Mio nonno diceva sempre che l'acqua era fatta per i peccatori e il Diluvio Universale ne era la prova. Assaggia questo!»
Bart si ferma interdetto e osserva il whisky che gli porgi, mentre il liquido ambrato scintilla sotto i raggi del sole e tu gli elargisci un sorriso a trentadue denti.
Il pistolero esita solo alcuni istanti, poi afferra il contenitore (cancella la Bottiglia di Whisky dal Foglio d'Avventura) e risponde al tuo sorriso. La stappa, annusa il liquido e beve una buona sorsata. Pochi istanti dopo Bart e Jesse si allontanano a cavallo, passandosi la bottiglia e ridendo.
Vai al **379**.

# 392

Dal fondo di Main Street sbucano due figure che ti corrono incontro ridendo. Sono Esmeralda e Juan: hai fatto la loro conoscenza solo poche ore fa, ma ti sembra sia trascorsa un'eternità! Cypher, ancora al tuo fianco, si lascia scappare un'imprecazione e senti lo scatto quando arma il cane della doppietta. I due ragazzi si fermano a pochi passi di distanza e Juan si para davanti a Esmeralda.
«Mani in alto!» risuona la voce di Cypher.
«Sceriffo, un momento.» Ti frapponi tra lui e la coppia. «Sono solo due ragazzi che ho conosciuto poco fa.»
«Balle! Lei è una contadina che lavora in una *hacienda* qui vicino, ma il suo amico è un uomo di Calvera.»
«Ora non più!» sbotta Juan alle tue spalle.
«Presto non sarai più nemmeno un uomo.» Le canne della doppietta puntano all'inguine del giovane.
Fai un passo indietro e osservi i tre che si fronteggiano. «Qualcuno vuole spiegarmi cosa stia succedendo?» sbotti esasperato. «Non ho corso tutti questi rischi per vedere un'ennesima sparatoria su Main Street!»
«Posso spiegare io.» Esmeralda scivola da dietro Juan e si pianta in mezzo a voi tre, le mani sui fianchi. «Juan è il mio fidanzato. Ci siamo conosciuti durante una delle razzie e, per amore, aveva deciso di abbandonare i fuorilegge.» Fa una pausa e vi fissa negli occhi. «Ma Calvera lo ha scoperto e ha deciso di ammazzarlo per dare l'esempio agli altri uomini. Quando è stato rapito, non sapevo a chi rivolgermi, dato che il 'valoroso' Sceriffo non aiuta noi peones.»
«Ci ho rimesso un Vicesceriffo valido, l'ultima volta che ho provato,» ribatte Cypher, abbassando la doppietta. «O forse vi siete scordati di William, morto mentre cercava di difendere le vostre *haciendas*?»
«Sia come sia, stavo per andare da sola al campo di Calvera, quando ho incontrato qualcuno che non ha paura dei bandidos,» prosegue Esmeralda, mettendoti una mano sulla spalla. «*Gracias*, e scusami per averti mentito. Temevo che

non mi avresti aiutato se ti avessi detto che Juan era il mio fidanzato.» La ragazza si alza in punta di piedi e ti bacia sulla guancia.
«Commovente,» commenta Cypher. «Adesso, se avete esaurito i convenevoli, potete anche lasciare la città.»
«È quello che faremo, caro Sceriffo,» ribatte Juan. «Abbiamo un debito da pagare col nostro amigo.»
«Vuoi andare con loro?» ti chiede Cypher a bruciapelo. «Sta bene. Buonanotte.»
Fissi gli occhi verdi di Esmeralda per alcuni istanti e, quando riporti l'attenzione sullo Sceriffo, lo vedi allontanarsi a lunghi passi lungo Main Street. Ti stringi nelle spalle e ti avvii con i nuovi amici a recuperare il cavallo.
Una ventina di minuti più tardi varcate il recinto di una piccola hacienda. Esmeralda prepara una stanza con lenzuola pulite e tu la ringrazi, prima di metterti a dormire. Riposi fino a mattina inoltrata e ti svegli assaporando profumo di tortillas. Recuperi 2 punti di Energia Vitale. Pochi minuti dopo sei in cucina, seduto a tavola insieme a Juan, mentre Esmeralda vi serve la colazione.
«Avrete problemi con lo Sceriffo?» domandi, mentre attacchi la quarta tortilla.
«Forse all'inizio.» Juan si appoggia allo schienale e si lecca le dita. «Ma ho intenzione di rigare dritto. Anche mio padre era un *peon* e io conosco il lavoro.»
«Il problema di Adrian è un altro,» commenta Esmeralda, abbracciando Juan da dietro. «È geloso.»
«Adrian?» domandi tu. «Non sarà mica...»
«Sì, lo Sceriffo Adrian Cypher.»
«Ora capisco molte cose.»
Terminate la colazione e Esmeralda di prepara un involto con dentro altre tortillas (conta come un Pasto). Poco dopo saluti con un ultimo abbraccio i tuoi nuovi amici, monti in sella e riparti verso est diretto a Chanford.
Vai al **153**.

## 393

L’uomo si avvicina con la pistola spianata e tu rimani immobile con le mani alzate: la tua unica speranza è farlo avvicinare ancora per vedere chi tra di voi è più svelto. Il bandito ti strattona facendoti inginocchiare, poi inizia a frugarti nelle tasche tenendo sempre pronta la pistola. Fai esclusivamente resistenza passiva e lasci che il bandito si prenda tutti i soldi che hai.
«Alzati,» ti intima l’uomo, dopo averti perquisito. «Alzati, ho detto!»
Rimani immobile e lo fissi con occhi inespressivi. L’uomo sbuffa, poi si china e ti afferra per il bavero con la mano libera. Lasci che ti sollevi, poi fingi di incespicare, gli cadi addosso e gli infili la mano in tasca; le tue dita ben allenate recuperano rapidamente i tuoi soldi.
«E non cadermi addosso, sei per caso ubriaco?» ringhia il bandito, spingendoti via. «Adesso voltati e conta fino a venti, ad alta voce. Se ti giri prima di avere finito, stai certo che non ti darò il tempo di pentirtene.»
Fai come ti dice e lo senti ridacchiare soddisfatto, poi i suoi passi si allontanano di corsa; un cavallo che nitrisce, quindi il rumore di zoccoli al galoppo. Termini il conteggio, quindi ti volti a guardare: ormai l’uomo è sparito. Conti il denaro e lo intaschi: hai recuperato tutti i tuoi dollari, più quelli che già aveva con sé (segna 8 Dollari sul Foglio d'Avventura). Contento di aver derubato un delinquente, rimonti in sella e ti avvii verso ovest.
Vai al **340**.

## 394

Di guardia alla porta del saloon ci sono due uomini massicci: indossano un completo da camerieri, ma hanno il naso rotto e le spalle larghe che li fanno sembrare piuttosto due pugili. La musica all'interno cessa improvvisamente,

seguita da uno scroscio di applausi e fischi. Ti pare di sentire anche un uomo urlare «nude», ma non ci potresti giurare.
«Ti interessa entrare, amico?» chiede uno dei buttafuori, indicando col pollice il locale alle proprie spalle.
«Sono dieci bigliettoni,» si intromette il secondo. «Ma solo perché ci sentiamo generosi, altrimenti pagheresti anche per tutti i pidocchi che ti porti addosso!»
«Siete sempre così allegri?» domandi, inarcando un sopracciglio.
«No,» ribatte il primo. «A volte ci arrabbiamo. Allora, cosa scegli?»
Non vuoi attirare l'attenzione mettendoti a litigare con questi due, quindi decidi di non rispondere alla provocazione. Se hai un Invito, vai al **365**; altrimenti scegli se pagare 10 Dollari (vai al **83**), dirigerti alla Old Nanny (vai al **156**) o cercare qualche sistemazione di fortuna (vai al **19**).

## 395

Avanzi impettito verso il *Maître* che storce il naso nel vedere il sudiciume sui tuoi vestiti. Il fastidio aumenta quando gli sorridi e gli posi la mano sulla spalla con fare cameratesco. Sotto la giacca color crema, lo senti rabbrividire.
«Prego, *Monsieur*?» chiede liberandosi dalla tua presa.
«Dov'è la mia stanza?» domandi senza scomporti.
«*Desolé, Monsieur*,» ribatte lui con finto dispiacere. «Le nostre stanze sono riservate esclusivamente ai clienti dotati di invito.»
«Invito come questo?» chiedi sornione, sventolandogli in faccia il pezzo di carta gualcito.
Il *Maître* prende il foglio con due dita e lo legge tutto tenendolo a distanza. Le sue labbra sottili si stringono ancora di più mentre una goccia di sudore gli imperla la fronte lucida.
L'uomo scuote il capo mormorando qualcosa, poi ti rende l'invito e fa cenno a un giovane cameriere di avvicinarsi.
«Jacques, accompagna il... signore alla sua stanza,» ordina a bassa voce. «Fagli portare un bagno caldo. Con molto sapone!»
Segui il ragazzo su per le scale e, dopo aver percorso la balconata sopra il palco, imboccate il corridoio. Il giovane, senza parlare, apre una porta e ti mostra una stanzetta pulita. In un angolo c'è un lettone con invitanti lenzuola candide e al centro della stanza si trova una vasca da bagno in ferro smaltato.
Senza una parola Jacques si allontana e torna poco dopo trasportando due secchi pieni di acqua fumante. Li versa nella vasca, quindi esce di nuovo. Mentre il ragazzo fa la spola tra le cucine e la tua stanza, ti spogli e ti immergi nell'acqua
La sensazione è stupenda e ogni nuova secchiata ti toglie di dosso la fatica e la polvere del viaggio. Quando la vasca è ormai piena, Jacques fa un inchino e si allontana

chiudendosi la porta alle spalle. Ti rilassi per una ventina di minuti ed esci solo quando l'acqua inizia a raffreddarsi, rimpiangendo di non poter richiamare il garzone..
Solo allora ti accorgi di quanto tu sia stanco. Dopo esserti asciugato frettolosamente ti butti ancora nudo sotto le coperte e crolli in un sonno profondo. Recuperi 2 punti di Energia Vitale.
Ti svegli all'alba del giorno successivo, pieno di energie e pronto a riprendere le indagini. Raccogli le tue cose e, dopo una colazione a base di caffè e pane bianco servita nelle cucine del saloon, esci dal Bull's Head e torni verso il centro di Chanford.
Vai al **132**.

## 396

Il colpo di pistola ti ha fatto guadagnare secondi preziosi: tiri furiosamente il cavallo, ma quel dannato ronzino sembra avere messo radici. Quando le prime pietre iniziano a cadere, capisci che non ce la farai mai a farlo passare: molli le redini e corri a perdifiato verso l'estremità opposta del canyon.
Nel silenzio che segue il crollo senti una risataccia provenire dalla sommità del dirupo: con ogni probabilità la sentinella pensa di averti ucciso e tu hai tutto l'interesse a lasciarglielo credere, almeno per il momento. Un nitrito al di là delle rocce ti conferma che anche il tuo cavalo si è salvato.
Ricominci ad avanzare, ma le tue certezze sono fugate da uno sparo alle tue spalle: l'uomo ti ha visto e sta rispondendo al fuoco!
Essendo in una posizione di svantaggio, puoi solo correre verso l'uscita sud, ripromettendoti di sistemare più tardi questo bandito ostinato.
Vai al **420**.

## 397

Sollevi il calice di cristallo e bevi tutto lo champagne in un sorso solo. Il liquido dolce e frizzante ti scende per la gola e le sue mille bollicine ti solleticano il palato. La Rosa del Cimarron sorseggia la propria bevanda e ti fissa maliziosamente da sopra il bicchiere.
Improvvisamente la stanza inizia a girarti attorno. Cerchi di posare il calice sul tavolino, ma lo lasci cadere a terra. Lo schianto del cristallo in frantumi ti giunge attutito. Allunghi una mano verso la ballerina, ma lei non è più dove l'avevi vista un attimo prima. Giri su te stesso e la vedi in piedi accanto al letto, il bicchiere ancora in mano. Muovi un passo verso di lei e il pavimento sale verso di te fino a colpirti in pieno viso. Tutto diventa buio.
Vai al **364**.

## 398

I cittadini sono chiaramente impegnati in una ronda. Ti tornano in mente le parole della sentinella al cancello: chi contravviene al coprifuoco fa una brutta fine e tu non hai troppe intenzioni di scoprire a tue spese quale sarebbe questa “brutta fine”.
Vuoi proseguire comunque verso la pattuglia (vai al **399**) o preferisci prendere una viuzza laterale per continuare l'esplorazione indisturbato (vai al **170**)?

## 399

Avanzi fiducioso verso il gruppo e accenni un saluto quando sei a pochi passi di distanza. Evidentemente il tuo gesto viene equivocato perché gli uomini spianano i fucili e uno di loro viene verso di te a passi pesanti.
«Chi sei e cosa fai in giro a quest'ora?» ti chiede a bruciapelo.

«Sono uno straniero che fa due passi la sera...»
«Pessima scelta, in entrambi i casi,» ribatte l'uomo. «È una cattiva idea essere forestieri ed è un'idea ancora peggiore andarsene a giro durante il coprifuoco!»
«Ma non sto facendo niente di male!» obietti, allargando le braccia.
«Questo lo stabiliamo noi! Hai un posto per dormire in città?»
Se hai una Chiave del Saloon vai al **284**; altrimenti vai al **332**.

## 400

Ignori la stanchezza e sproni il tuo cavallo, esausto quasi quanto te, chiedendogli un ultimo sacrificio. L'animale nitrisce debolmente, ma ha ancora abbastanza energie per eseguire il tuo ordine. Si avvia con uno stanco trotto verso sud, mentre la luce del sole muore lentamente sotto l'orizzonte alla vostra destra.
La schiena ti duole tremendamente ma, proprio quando stai pensando di accamparti, vedi che il terreno è costellato qua e là di alcuni ciuffi d'erba. Poco dopo le chiazze sparse si trasformano in una vera e propria prateria e all'orizzonte appaiono le luci di Bordertown. Stringi le ginocchia per restare in sella e finalmente davanti a te appare la città. Perdi 1 punto di Energia Vitale.
Segna la Parola d'Ordine *Hermano* e vai al **155**.

# 401

Ti avvicini al barile e osservi l'uomo imprigionato. È corpulento e, da quanto puoi vedere, indossa dei vecchi calzoni di lino con una toppa rossa sul fondoschiena, abbinati a un paio di mocassini altrettanto logori.
«Salve amico,» lo saluti con tono allegro. «Posso aiutarti?»
«Chi è? Con chi sto avendo a che fare?» chiede lui.
«Sono io, sono...» inizi a spiegare.
«Meno male, sei tu!» Il tono è più sollevato. «Avevo temuto che si trattasse di qualcun altro!»
«No,» prosegui nell'assurda conversazione. «Qualcun altro sarà di certo passato, ma deve aver tirato dritto.»
«Ahimé, dici il vero,» si lamenta l'uomo. «Ci aspettiamo sempre l'aiuto di Qualcun Altro, che però pare non avere a cuore le nostre sorti... Destino rio e avverso! Comunque io mi chiamo Lefty, vorrai perdonarmi se non ti porgo la mano»
«Sì, certo... Piacere di conoscerti. Per cambiare argomento, non vorresti che ti liberassi?»
«Invero sarebbe d'uopo un aiuto,» ammette Lefty. «Mi trovo in un'incresciosa situazione!»
Avendo chiarito le priorità, ti metti all'opera. Dapprima cingi la vita dell'uomo con le braccia e provi ad estrarlo, ma lui si rivela troppo pesante oltre ad essere incastrato nell'imboccatura stretta. Esamini i cerchi e le doghe, ma sono robusti e ci vorrebbe del tempo a spezzarli.
Alla fine, esasperato per i continui gemiti dell'uomo, sferri un calcio al barile che rotola, accompagnato dalle grida dell'uomo, fino a schiantarsi contro un angolo del fienile, esplodendo in tanti pezzi.
Lefty si mette a sedere in mezzo alle doghe, uno dei cerchi ancora stretto intorno alla vita, e ti guarda sbattendo gli occhietti.
È sulla sessantina, con una chioma brizzolata e arruffata. Oltre ai calzoni indossa una camicia a scacchi e un paio di grosse bretelle; in testa ha ancora quella che doveva essere

una bombetta, prima di spiaccicarsi sul fondo del barile: adesso pare più una *tortilla*, cotta molto male.
«Va meglio adesso?» gli chiedi, tirandolo in piedi e sfilandogli il cerchio di ferro da sopra la testa. «Avrebbe potuto finire male.»
«Io... Sì, sto meglio, ti ringrazio...» sbatte le palpebre. «Anche se ho timore di aver perduto le mie lenti.»
«Dici gli occhiali? Come questi?» Glieli sfili dal taschino della camicia e glieli calzi sul naso. «Non erano poi troppo lontani.» Non puoi fare a meno di sorridere nel notare il suo sollievo. «Ora che ne dici di spiegarmi come tu abbia fatto a finire là dentro? Ti hanno fatto uno scherzo o cosa?»
«Non proprio,» risponde, arrossendo fino alle orecchie. «I fatti si sono svolti in maniera alquanto differente da come tu ipotizzi.»
«Ovvero?»
«Ecco...» si fa coraggio e parla tutto d'un fiato. «Ieri, poco dopo l'alba, ho avvertito un leggero languorino e mi sono recato presso il barile delle mele.» Indica le doghe sparse a terra. «Vi era solo un ultimo, succulento frutto sul fondo che mi tentava, come già avveniva ad Eva e Tantalo. Allora io...» Si osserva le punte dei piedi e tace.
«Aspetta, fammi capire,» ribatti, incredulo. «Vuoi dire che sei caduto dentro il barile cercando di prendere l'ultima mela? E che tutto questo avveniva ieri mattina? E che in ventiquattro ore…»
«Sì,» geme lui. «Però la mela era buonissima,» si affretta ad aggiungere. «Succosa e saporita, mi ha fornito sostentamento finché tu non sei giunto in mio aiuto.»
«È stato... è stato un piacere,» borbotti, senza troppa convinzione. «Ora immagino sia tutto a posto!»
«A dire il vero no,» ribatte Lefty, ancora più tetro. «Ho ben altre cure in questo momento.»
Vuoi chiedergli cosa lo preoccupi (vai al **137**) o preferisci congedarti da lui (vai al **221**)?

## 402

Ti avvicini al bancone e aspetti con pazienza il tuo turno. Il negoziante misura un rotolo di corda per un ranchero davanti a te nella fila, mentre si sgola per indicare lo scaffale delle sementi a un agricoltore.
«Chiedo scusa,» esordisci con un sorriso. «Posso fare una domanda?»
«Secondo ripiano dall'alto! Proprio quello!» risponde l'uomo.
«Prego?»
«Parlavo con il signore là in fondo, cosa ti occorre?»
«Volevo sapere se avete visto due persone che sto cercando.»
«Prova alla porta accanto! Sì, uscendo a sinistra!»
«Sono qui fuori?» domandi incredulo.
«No, rispondevo a quello che voleva comprare sella e bisacce,» ribatte il bottegaio, mentre incassa il prezzo della corda. «Chi cerchi di preciso?»
«Due uomini, anche loro forestieri: un omone massiccio e barbuto accompagnato da uno più magro, biondo con gli occhi azzurri.»
«Sono due dollari al pezzo, ma se ne compri tre posso metterteli a cinque in tutto. Non mi pare di averli visti qua in giro, perché li cerchi? No, non ti posso fare uno sconto maggiore, altrimenti ci rimetto.»
«Vengo pagato per questo,» rispondi, ignorando le proteste del cliente dietro di te. «Dovrebbero essere entrambi qui in città o nei dintorni.»
«Capisco. E no che non capisci! Rimettilo a posto sullo scaffale e non lo toccare più! Mi spiace ma non ti posso aiutare. Vattene pure, il mio non è l'unico emporio a ovest del Pecos, lo sai? Amico, io al tuo posto chiederei allo Sceriffo Smith: se hai la coscienza a posto, ti aiuterà di certo. E se lo rovini poi lo paghi lo stesso!»
«Grazie mille,» esclami allontanandoti un po' frastornato.
«Sono due dollari!»

Non volendo sapere se questa ultima frase sia riferita alle informazioni appena ricevute o a all'acquisto di un ennesimo cliente, incassi la testa tra le spalle e guadagni l'uscita senza voltarti. Una volta su Main Street, torni a riflettere sul da farsi.
Vai al **356**.

## 403

«Allora cosa possiamo fare?» chiedi sconsolato.
Lo Sceriffo riflette un po'. «Acceleriamo i tempi: liberiamolo subito!»
«Liberarlo?»
«Certo, gli dirò che c'è stato un errore, gli restituirò le sue cose e lo lascerò andare, intimandogli di non abbandonare la città.»
«Ma è la prima cosa che farà,» obietti tu.
«Ed è qui che entri in gioco tu!» Lo Sceriffo si protende in avanti e ti punta contro il dito.
Inizi a capire dove voglia arrivare. «Perché sarò lì a pedinarlo, giusto?»
«Esatto! Lo seguirai e ti porterà da Cat Stevens. A quel punto me li riporterai entrambi... vivi o morti!»
Vai al **330**.

## 404

Spingi indietro la sedia e ti metti in piedi accanto a Pierre. «Non c'è niente di strano se il mio amico nero è entrato qui,» apostrofi Jeff con voluto sarcasmo. «D'altronde ultimamente in questo locale sono ammessi anche i beccaccioni!»

Gli uomini si irrigidiscono e fanno un passo avanti, allontanandosi dal bancone. «Cosa hai detto?» ringhia Jeff.
«Che sei un beccaccione,» ribatti pronto. «E anche un po' duro di orecchi, a quanto pare!»
Pierre non si contiene e scoppia a ridere. I cinque mandriani si aprono a ventaglio, i pugni sollevati; con la coda dell'occhio vedi il barista correre nel retro del locale, mentre gli altri avventori si preparano alla rissa, scegliendo per chi parteggiare.
Vuoi cercare una via di fuga (vai al **310**) o sei pronto a combattere (vai al **7**)?

## 405

Il sangue ti pulsa nelle orecchie e hai il fiato corto come se avessi attraversato il deserto di corsa. Rimani immobile per un minuto cercando di calmarti, quindi avanzi verso Cat, riverso a terra. L'uomo è morto, così come il suo compare: questi due pendagli da forca non rapineranno più nessuno.
Sei perso in questi pensieri, quando senti il rumore di un carro che si avvicina lungo la stessa strada che hai percorso. Pochi istanti dopo un calessino trainato da un cavallo, ma privo di conducente, avanza nella conca.
Vuoi restare dove sei (vai al **428**) o nasconderti nella diligenza (vai al **304**)?

## 406

«Va bene,» acconsenti. «Vado io che sono più veloce!»
Martin ti dà una pacca sulla spalla e tu ti allontani di corsa senza voltarti. Bordertown è piccola e in pochi minuti arrivi al cancello nord. Ti fermi appoggiato a un muro per riprendere fiato e osservi la scena. Intravedi subito la sagoma massiccia dello Sceriffo Cypher che scruta nelle tenebre della prateria con una doppietta in pugno. Poco indietro c'è un vecchio calvo con una folta barba bianca che chiacchiera con un grassone biondo e pallido: deve trattarsi di Ebenezer e Hans. Impieghi alcuni istanti per individuare Josè, un Messicano minuto che sta in disparte.
Da qualche parte nella prateria risuona un fischio acuto. Lo Sceriffo si gratta la nuca con fare perplesso e i due uomini che chiacchierano sembrano non accorgersene; Josè, invece, si fa subito attento: la sua mano destra scivola sotto la camicia e afferra qualcosa.
Vuoi intervenire subito per affrontare il Messicano (vai al **56**), preferisci limitarti a lanciare un avvertimento allo Sceriffo e alle altre sentinelle (vai al **243**) o ritieni sia meglio restare nell'ombra e aspettare (vai al **191**)?

## 407

Cancella 1 Dollaro. L'oste si rasserena un po' quando vede che paghi senza fare storie e ti versa del bourbon in un bicchiere quasi pulito. Lo scoli d'un fiato, poi fai schioccare la lingua e ammicchi: «Ho bevuto roba peggiore in posti migliori, se devo essere sincero!»
L'uomo ti concede un sorrisetto. «Lieto che apprezzi, straniero. Ne vuoi un altro?»
Copri il bicchiere con la mano: «No grazie, in realtà sto cercando un amico. Anche lui è nuovo di qui.»
L'oste annuisce appena, poi ti indica il nero con un cenno del capo: «L'unico straniero qui è lui. Sono due giorni che dorme da qualche parte in giro, ma non sembra che stia propriamente aspettando un amico...» In effetti, se davvero si tratta di Toussant, ha tutte le ragioni per aspettarsi altro che una visita amichevole. Il nero adesso vi sta fissando.
Vuoi andare al suo tavolo (vai al **21**) o preferisci dirigerti dall'altro avventore in disparte (vai al **264**)?

## 408

Scatti verso la Rosa e la afferri per un polso. La bottiglia le scivola di mano e si infrange sul pavimento. La donna cerca di divincolarsi, ma tu le punti l'arma alla gola.
«Non ti muovere, bellezza,» sibili, premendo sulla pelle. «Richiama i tuoi amici.»
«Art, Howard,» ordina la Rosa. «Non vi muovete.»
I due buttafuori si immobilizzano e ti fissano con odio. Ti concedi un sogghigno e stringi più forte il polso del tuo ostaggio. La donna geme, ma smette di divincolarsi.
«Bravi, adesso mettetevi buoni contro il muro e non fate storie. Io e la vostra amichetta scendiamo per fare due passi al chiaro di luna.»
«Fate come dice, non vi preoccupate.» La ballerina sembra avere riacquistato un po' della propria sicurezza.

«Spera che a Simona non accada niente,» ringhia Art. «Altrimenti verremo a prenderti in capo al mondo!»
«Se avessi un nichelino per ogni volta che sono stato minacciato, potrei comprare il Bull's Head al completo,» ribatti ,mentre ti avvii verso la porta.
Trascini Simona nel corridoio, quindi le dai uno spintone e la mandi a ruzzolare mezza nuda tra i piedi di un distinto signore che sta uscendo dalla camera.
«Tieni! Offre la casa!» gli gridi, prima di correre giù per le scale.
Arrivi alla sala comune, mentre dal primo piano provengono le grida della Rosa, quindi scatti verso l'uscita. Un minuto dopo sei in sella al cavallo e procedi al piccolo trotto verso la periferia del paese.
Non sai come venga amministrata la legge a Chanford, ma preferisci non essere costretto a scoprirlo, quindi trascorri la notte in una stalla abbandonata. Recuperi 1 punto di Energia Vitale. La mattina dopo ti dai una ripulita e torni a cavallo verso il centro di Chanford.
Vai al **132**.

## 409

Avanzi a lunghi passi fino a torreggiare sopra Mark Stevenson, ancora sdraiato in terra. L'uomo ti guarda fisso e tu vedi la luce di follia che piano piano abbandona i suoi occhi.
«Butta via il coltello,» gli sibili.
«Io… Aspetta… Pietà!» piagnucola Stevenson, accennando a rialzarsi.
«Via!» ripeti, avanzando di un passo.
Questa volta Mark sembra capire e getta a terra l'arma, poi si mette in ginocchio nella polvere e ti guarda con occhi supplicanti.
«Io… Io non volevo. Non mi fare del male, ti prego,» implora con un tono così lagnoso da farti rivoltare lo stomaco.

Possibile che questo piccoletto non abbia un briciolo di dignità? Raccogli l'arma (segna il Coltello sul Foglio d'Avventura) e valuti la prossima mossa.
Vuoi dirgli di andarsene (vai al **377**), preferisci vedere se abbia addosso qualcosa che ti potrebbe servire (vai al **118**) o magari vuoi chiedergli cosa lo porti nel deserto (**350**)?

# 410

«A quanto pare hai avuto più di un problema con la legge.» Cogli una nota di rimprovero nelle parole di Eliah. «O sbaglio?»
«Si è trattato di una serie di malintesi,» minimizzi.
«Può darsi, ma ciò non toglie che tu sia ricercato, il che mi mette in una posizione alquanto scomoda. Non ti preoccupare,» aggiunge poi, vedendo che stai per alzarti, «non ho certo intenzione di chiamare lo Sceriffo. Il problema è che non posso nemmeno ospitarti. Mi capisci?»
«Perfettamente, quindi credo sia il caso di togliere il disturbo. Grazie per la cena.»
«Non così in fretta,» ti ammonisce Eliah. «Andrai via da qui, ma non a mani vuote. È mio dovere aiutare chi è in difficoltà, perché non spetta a noi mortali giudicare le azioni dei nostri simili.»
Non sapendo cosa rispondere, rimani in silenzio. Il vecchio pastore inizia a frugare in un baule sul fondo del carro e ne estrae un libricino rilegato in pelle nera, lo accarezza con affetto e te lo porge. Lo prendi in mano e lo sfogli: è una Bibbia, una vecchissima edizione (segnala sul Foglio d'Avventura).
«Possa la parola del Signore guidarti lungo la strada.»
«Grazie, Eliah.»
Vi salutate un'ultima volta e scendi dal carro con il cuore leggero per il regalo ricevuto. Non volendo imporre la tua presenza a questi uomini così amichevoli, recuperi il cavallo e procedi nelle tenebre fino a un granaio abbandonato. Sei

stanco morto e decidi che un posto vale l'altro. Leghi le redini del tuo animale a una staccionata e ti getti sul fieno secco dentro all'edificio. Il sonno non tarda a venire e riposi indisturbato fino all'alba. Recuperi 2 punti di Energia Vitale.
Al mattino ti alzi dal giaciglio di fortuna e ti ripulisci sommariamente. Il cavallo è fuori dove lo hai lasciato la sera prima; sciogli le redini, monti in sella e riparti al trotto verso il centro di Chanford.
Vai al **132**.

## 411

Non volendo rischiare l'osso del collo, rifletti per un po' sulla conformazione della parete. Ti sembra strano che tutti gli appigli inizino solo dopo la cengia a cinque metri dal suolo, come se qualcuno avesse volutamente rimosso quelli situati più in basso. Ma perché? Certo per impedire l'arrivo di visitatori sgraditi, ma probabilmente si è lasciato una qualche via di accesso.
Esamini con cura la base della parete facendo scorrere le dita sulla superficie frastagliata e noti che una pietra si muove: la estrai e ti rendi conto che si tratta di un cuneo infilato lì per nascondere un appiglio artificiale, un incavo grande abbastanza da contenere le dita di una mano o la punta di uno stivale.
Alzi lo sguardo: sopra di te c'è tutta una fila di gradini, riempiti con altre pietre o con ciuffi di erba: qualcuno si è preoccupato di creare una scala e di nasconderla con cura.
Sogghignando per essere stato ancora una volta più furbo del tuo prossimo, ti arrampichi liberando via via i vari appigli. Presto ti trovi sulla cengia rocciosa senza aver corso alcun pericolo. Da qui la risalita sarà certo più agevole.
Vai al **40**.

## 412

La giornata è stata lunga e faticosa, ma la cena ti ha rimesso in forze e non vedi l’ora di uscire a esplorare un po’ questa pittoresca cittadina. Scivoli silenziosamente fuori dalla tua camera e percorri in punta di piedi tutto il corridoio, prima di scendere le scale. Giunto al piano terra, eviti la sala comune ed esci dalla porta in fondo alle cucine. Nessuno ti vede e, una volta in strada, ridacchi come un ragazzino.
Vai all’**85**.

## 413

La cena finisce e le donne iniziano a portare via piatti e pentole. Eliah ti fa cenno di seguirlo e andate insieme verso il più grande dei carri coperti. L'interno è confortevole ed è arredato come un piccolo soggiorno; Eliah prende posto su una seggiola e tu ti accomodi su uno sgabello a tre gambe. L'uomo si accarezza la barba brizzolata e ti fissa con occhi penetranti.
Ti senti un po' imbarazzato, ma il sorriso del tuo interlocutore è benevolo e capisci che è animato dalle migliori intenzioni.
«Figliolo,» ti apostrofa con voce pacata. «Hai l'aria di uno che ha fatto un viaggio decisamente faticoso. Non ti chiederò cosa ti abbia spinto, perché è chiaro che non devi spiegazioni a me, umile servo del Signore, ma ti permetterò di parlarmene per poterti consigliare.»
«Di cosa dovrei parlare?» domandi un po' sorpreso dalla solennità del tuo interlocutore.
«Di ciò che vorrai, se lo vorrai. A parte me e te, solo l'Altissimo saprà di questa conversazione.»
Vuoi raccontare la tua storia a Eliah (vai al **167**) o preferisci declinare la sua offerta (ai al **211**)?

## 414

La bottiglia è veloce, ma i tuoi riflessi lo sono di più: ti abbassi fulmineamente poggiando il mento sul tavolo e il proiettile improvvisato si schianta sul pavimento un paio di metri dietro di te.
Jeff ringhia e impreca pesantemente mentre Pierre si lascia scappare una risatina nervosa. I quattro cowboy si staccano dal bancone e vi fissano con aria di sfida.
Vai al **404**.

## 415

«Così vieni da Chanford,» affermi, mostrandoti interessato. «Io ci arriverò domani, se tutto va bene. Cosa mi puoi dire di quella città?»
Stevenson arriccia il naso. «Non è un posto troppo simpatico, secondo il mio modesto parere.» Alla luce del fuoco la sua bocca assume una linea dura. «Per la verità ci ho trascorso solo pochi giorni, ma mi sono bastati! La gente è priva di senso dell'umorismo, ecco!» Fa uno sforzo per ritornare al solito tono gioviale. «Ma un tipo in gamba come sembri essere si troverà di certo a suo agio: ci scommetterei!»
«Cosa intendi?»
«Niente di particolare. lo Sceriffo Smith è troppo rigido per i miei gusti e ha delle idee antiquate. Non ho nemmeno avuto il tempo di passare dall'affittacamere prima di partire.» Mark stringe a pugno le mani grassocce e fissa il fuoco.
«Ed è per questo che sei in viaggio nel deserto?»
«Lascia perdere,» sibila lui. «Tra poco sarà cotto. In ogni caso io preferisco definirmi 'in gita'.»
Vuoi insistere per sapere cosa porti Mark Stevenson ad attraversare il deserto (vai al **204**) o preferisci chiedergli notizie della diligenza (vai al **299**)?

## 416

«Aspetta, non bere!» cerchi di fermare Bart.
«E perché mai?» si acciglia lui.
«Perché l'acqua potrebbe essere avvelenata,» tenti di dissuaderlo.
«Avvelenata?»
«Sì, ecco,» annaspi alla ricerca di una scusa. «Come se...»
«Hai qualcosa da nascondere?» interviene Jesse alle tue spalle.
«No, io...» Ti giri e ti trovi a fissare la canna del suo revolver.
«Non ti muovere,» ti ordina. «Bart, guarda in quel dannato pozzo. Se troverai quello che penso...» lascia la frase in sospeso con un sorriso allusivo.
Rimani immobile con le mani bene in vista e alle tue spalle risuona il grido di trionfo di Bart quando si china a guardare nel pozzo. Jesse continua a sorridere senza allegria mentre il suo compare aziona la carrucola ed estrae Lefty dal nascondiglio. Poco dopo il povero Foreman, fradicio e tremante, è in piedi accanto a te ed entrambi fissate i due pistoleri che confabulano tra loro per decidere il vostro destino.
Vai al **302**.

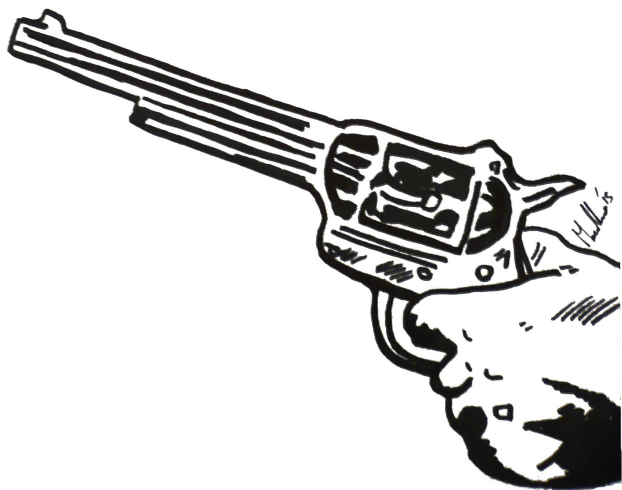
## 417

«Prosegui il viaggio con me nella locomotiva, d'accordo?» ti dice Casey.
«Perché?»
«È meglio così, ha ragione,» si intromette Fitzpatrick. «Questa volta ci è andata bene, ma è sempre meglio avere un paio di occhi in più. Io non posso lasciare il vagone, purtroppo.»
«Va bene, farò come dite,» acconsenti tu.
Il viaggio riprende senza ulteriori ritardi e Sim ti offre anche

un po' di pane nero e salsiccia per fare merenda. Recuperi 1 punto di Energia Vitale. Al calar della sera arrivate a Chanford: è molto più grande di Red Eye e la stazione pullula di gente anche dopo il tramonto. La locomotiva si ferma stridendo su uno dei quattro binari e Casey tira un sospiro di sollievo.
«Anche questa volta ce l'abbiamo fatta,» esclama, passandosi una mano sulla fronte. «Adesso niente più pericoli... almeno fino a domani!»
«Grazie per il passaggio,» rispondi, alzandoti e raccogliendo la tua sacca. «Di certo non ci si annoia con voi.»
«No, certo che no...»
«Senti, Casey,» si intromette il fuochista. «Non credi che dovremmo...» Alza la mano strusciando indice e pollice.
Casey pare un po' a disagio, si guarda intorno quindi estrae dalla tasca i soldi che avevi pagato. «Ecco, credo di doverti rimborsare. Mi pare il minimo, visto l'aiuto che ci hai dato.»
«Grazie, berrò alla vostra salute!»
Intaschi il denaro prima che ci ripensi (segna i 5 Dollari), saluti i due ferrovieri e salti giù dal treno. Fitzpatrick è impegnato a discutere con alcuni colleghi, quindi gli fai un cenno da lontano e passi oltre per recuperare il tuo cavallo. Un minuto dopo sei in sella e stai esplorando Chanford. Il sole è tramontato e presto sarà notte.
Vai al **171**.

## 418

Salti giù dal vagone blindato e raggiungi Fitzpatrick che è già arrivato a metà strada in direzione della locomotiva. Ti allarghi sulla sinistra restando un paio di passi indietro e aguzzi la vista per scoprire cosa vi abbia fatti fermare.
La risposta arriva subito: a meno di cinquanta metri dalla locomotiva vedi una rozza barricata fatta di tronchi di albero. Accanto c'è il macchinista che agita i pugni verso la barriera, paonazzo in viso, mentre il fuochista gli poggia una

mano sulla spalla. La prateria è silenziosa e non sembra esserci nessuno in giro, oltre a voi.
«Il solito assalto al treno,» bofonchia Fitzpatrick. «Questi mascalzoni proprio non hanno fantasia...»
«Vuoi dire che non è la prima volta?» gli chiedi, senza smettere di guardarti attorno.
«Certo,» ribatte lui, fermandosi accanto al macchinista. «Ma di certo lo sai già, collega. O no?»
Ti mordi la lingua. «Sì, era così per dire.»
Vai al **108**.

## 419

Rimani impietrito a fissare i quattro fuorilegge e capisci che anche loro sono troppi sorpresi per poter fare qualcosa. Uno di loro pare riprendersi, imbraccia il fucile e ti spara senza nemmeno prendere la mira. Il proiettile ti sibila accanto, ma non hai tempo di rallegrarti perché anche gli altri tre banditi stanno aprendo il fuoco.
Arretri goffamente in cerca di un riparo, ma una pallottola ti colpisce alla coscia gettandoti a terra. Perdi 3 punti di Energia Vitale. Ti afferri la gamba ferita e ringhi mentre provi a rialzarti.
Vai al **279**.

## 420

La gola si allarga fino a tornare alle dimensioni che aveva all'imboccatura; contemporaneamente le pareti rocciose che la fiancheggiano si fanno sempre meno alte: quella che a nord è un'irta muraglia di roccia, a sud è solo un dolce pendio.
Per un attimo pensi che forse sarebbe il caso di tornare indietro e scavare nelle macerie in modo da aprire un varco per il cavallo, ma poi lasci perdere: ci vorrebbe troppo tempo e a piedi hai maggiori possibilità di passare inosservato.
Procedi più tranquillamente ora che non ci sono immediati pericoli, finché il sole non tramonta del tutto lasciandoti al buio.
Aguzzi la vista e intravedi davanti a te la luce di alcuni fuochi: con ogni probabilità è il campo dei banditi! Stringi le cinghie della bisaccia per evitare che ti intralci nei movimenti e avanzi di buon passo verso il tuo obiettivo.
Vai al **33**.

# Cat e Hutch

*421 – Scivoli verso un grosso macigno lì vicino e, per un lunghissimo istante, senti gli occhi del biondo fissi su di te.*

## 421

Percorri un sentierino tra le colline e sbuchi in una conca tra le alture. Qua e là sui pendii circostanti si aprono le bocche di miniere abbandonate. In mezzo allo spiazzo, a poche decine di metri da te, c'è una diligenza che ha visto giorni migliori: ha una ruota con i raggi spezzati ed è coperta di polvere. Nonostante il sudiciume, riesci a leggere il nome "Sanders" sulla fiancata e il cuore ti sale in gola.
Avanzi in punta di piedi, poi senti delle voci: accanto alla carrozza ci sono due uomini. Il primo è quello che hai seguito fino ad ora e ti volta le spalle, l'altro è di media altezza, biondo, ha una gamba steccata e si appoggia a una rozza stampella. Scivoli verso un grosso macigno lì vicino e, per un lunghissimo istante, senti gli occhi del biondo fissi su di te. Ti appoggi alla pietra e ascolti, cercando di capire se ti abbia visto.
«Ti ho portato le medicine, Cat,» esordisce il barbuto. «Appena potrai cavalcare ce ne andremo.»
«Sei un idiota, Hutch.» La voce è così bassa che quasi non lo senti.
«Cosa intendi?» Il tono si fa allarmato.
«Ti avevo detto chiaramente di non farti seguire, bestione.» Un fruscìo e uno scatto metallico. «Persino un bisonte come te ci sarebbe dovuto arrivare.»
«Non so di cosa tu stia parlando, Cat! Metti via quella pistola, io non...»
Da dietro la roccia proviene uno sparo, Hutch urla di dolore e qualcosa di pesante cade a terra. Rimani in silenzio per alcuni istanti, quindi una risata roca proviene dal punto in cui si trovavano i due.
«Adesso siamo solo io e te. Esci fuori e non fare scherzi,» ordina Cat a voce alta. «Regoliamo questa faccenda da uomo a uomo.»
Vuoi restare nascosto (vai al **12**), spostarti verso un altro riparo in posizione più favorevole (vai al **181**) o uscire e affrontare Cat faccia a faccia (vai al **62**).

## 422

Riponi sullo scaffale l’oggetto che avevi cercato di rubare, ma l’uomo non sembra calmarsi più di tanto: dimostrando una forza insospettata per essere così macilento, ti trascina attraverso tutto il negozio verso l’uscio. Decidi di non opporre resistenza, ma te ne penti non appena varchi la soglia e inciampi nella gamba tesa del negoziante. Ruzzoli giù per i gradini di ingresso e atterri nella polvere di Main Street, mentre il tuo Stetson rotola poco più in là. Perdi 1 punto di Energia Vitale.
Ti rialzi spazzolandoti i vestiti e osservi con astio il negoziante, ritto in piedi all’ingresso, con le mani sui fianchi e la faccia paonazza. Fai per tornare alla carica, ma decidi che è meglio lasciar perdere. Raccogli il cappello e volti le spalle all’emporio.
Vai al **169**.

## 423

Con una mossa fulminea estrai la Colt e la punti in faccia a Jeff. L'uomo impallidisce e arretra di un passo alzando le mani. «Non vorrai mica...»
Non senti il resto della frase perché due spari coprono la voce del cowboy: gli uomini che vi stavano aggirando hanno visto la tua mossa e hanno risposto con la stessa arma. Crolli a terra colpito nella schiena e muori dopo pochi minuti.

## 424

La lama brilla nell'oscurità e tu inizi a lavorare in un punto dove la corda sembra già consumata. Ti occorrono alcuni minuti, ma alla fine la fune si sfilaccia e si spezza con uno schiocco. Non riesci ad afferrare in tempo il capo e il cadavere crolla a terra con un tonfo.
Vai al **190**.

## 425

Visto che ormai sei un cliente a tutti gli effetti, l'uomo si sente in dovere di elargirti un secondo sorriso sdentato, cosa che non apprezzi troppo. Una delle due cameriere ti indica un tavolo libero lì vicino e, quando ti sei seduto, ti porta un piatto di arrosto fumante, accompagnato da un boccale di birra fresca.

Dopo il lungo viaggio sei affamato come un lupo e divori tutto in men che non si dica, godendoti nel frattempo la musica del pianista.

Recuperi 1 punto di Energia Vitale. Rimani seduto ancora alcuni minuti in attesa di un buon caffè, quindi ti ritiri in camera al piano di sopra. La stanza è spoglia ma relativamente pulita e il letto pare rifatto di fresco.

Vuoi andare subito a dormire (vai al **17**) o preferisci uscire dal retro e fare due passi per le strade (vai al **412**)?

## 426

La tua ricerca viene interrotta da passi pesanti e rumore di voci all'esterno della tenda. Ti affretti a soffiare sullo stoppino. I passi si fermano fuori dalla tenda e senti una voce domandare: «Diego, hai visto anche tu la luce che si spegneva?»

Non capisci cosa abbia risposto Diego, ma capisci che stai per essere scoperto. Ti tuffi a terra e rotoli sotto il lembo all'estremità posteriore della tenda proprio mentre gli sconosciuti entrano dall'ingresso. La lampada si riaccende e due figure si stagliano in controluce.

Muovendoti il più silenziosamente possibile, scivoli verso la piccola tenda sorvegliata, oltre il falò.

Se hai la parola d'ordine *Agguato*, vai al **254**; altrimenti vai al **222**.

## 427

L’atteggiamento di Mark Stevenson non ti convince perché i suoi repentini cambiamenti di umore non sono quelli di una persona sana di mente. Lo sbirci di sottecchi e ti accorgi che in realtà non sta dormendo: c’è qualcosa che non va in lui, ma tu non sei il tipo da farti cogliere impreparato!
Lavorando in silenzio, recuperi il filo che teneva insieme le salsicce e ne leghi un capo a una delle pietre più grosse del focolare; fissi poi l'altro capo della cordicella alla tua borsa e la posi lontano da te: il filo, teso nell’oscurità, risulta pressoché invisibile e con ogni probabilità farebbe inciampare chiunque cercasse di avvicinarsi al tuo giaciglio.
Soddisfatto per questa semplice protezione, ti sdrai nuovamente, addormentandoti non appena chiudi gli occhi. Il tuo sonno è tranquillo e riposi felicemente. Recuperi 1 punto di Energia Vitale. A un certo punto un tonfo e un’imprecazione soffocata ti risvegliano bruscamente. Il cielo è ancora buio, scatti in piedi e, proprio come ti aspettavi, vedi Mark a faccia in giù nella polvere, con un piede ancora impigliato nella cordicella. Quello che però ti fa rabbrividire è la luce fredda nei suoi occhi… fredda come la lama del coltello che ancora impugna.
Vai al **409**.

## 428

Alzi lo sguardo e, su una collinetta accanto al sentiero, appare la sagoma inconfondibile di Sanders. Il gentiluomo indossa gli stessi abiti che aveva durante il vostro primo incontro, con l'aggiunta di un ridicolo cappello a cilindro. Ha il viso paonazzo e, via via che si avvicina, vedi rivoletti di sudore colargli nel colletto della camicia.
«Pare che io sia arrivato appena in tempo,» ansima il grassone, stringendo in pugno un revolver LeMàt .
«Sanders?» chiedi sbattendo le palpebre.

«Proprio io, in carne e ossa,» conferma, dandosi una manata sulla pancia «Più carne che ossa, a dire il vero.»
Non puoi fare a meno di sorridere. «Me la sono vista proprio brutta. Fortuna che ora è finita.»
«Non mi ringraziare, ragazzo.» Il tuo datore di lavoro si avvicina e sferra un calcio al cadavere di Cat. «Sto solo seguendo il mio tornaconto personale. Comunque hai fatto un discreto lavoro: a Chanford stavo per perdere le tue tracce, ma poi ho fatto quattro chiacchiere con lo Sceriffo Smith e lui mi ha aiutato a cercarti.» Dei passi si avvicinano dal sentierino. «A proposito, eccolo che arriva. Forse vi siete già conosciuti.»
Dalla gola che hai percorso sbuca lo Sceriffo di Chanford, con una doppietta in pugno e l'aria di chi sta andando al proprio funerale. Sanders lo saluta allegramente e lui risponde con un grugnito.
«A dire la verità il bravo Sceriffo non era dell'avviso di aiutarmi.» Sanders non smette di sorridere. «E ho dovuto forzargli la mano ricordandogli le prossime elezioni.»
«Bene.» Ti lasci cadere seduto su un masso. «Adesso possiamo parlare della mia ricompensa...»
«Quale ricompensa?» chiede Sanders sornione.
«La mia...» chiudi la bocca non appena le canne del LeMàt vengono puntate verso di te.
«Ricordi i termini del nostro accordo? Avevamo pattuito duemila dollari se tu mi avessi riportato la diligenza col carico, non se avessi dovuto fare io il lavoro!»
«Ma ti ho portato alla diligenza,» obietti, allargando le braccia. «E ho fatto tutto il lavoro sporco!»
«Non è la stessa cosa, mio ingenuo amico!» Sanders accarezza con le dita tozze i due grilletti della pistola. «E io non sono arrivato dove sono senza badare ai dettagli. Adesso, da bravo, prendi la cassetta dalla diligenza e mettila sul mio calesse.» Ti fa cenno di muoverti puntando la pistola verso il carretto.
«Fai come dice, ragazzo,» aggiunge lo Sceriffo con voce

roca. «Non obbligarmi a intervenire: Dio solo sa se vorrei essere altrove.»
«Ben detto, Sceriffo Smith!» approva Sanders.
Ti alzi con estrema lentezza e, trascinando i piedi, esegui l'ordine di questo uomo d'affari infido e traditore. Pochi minuti dopo, sempre sotto il tiro di Sanders, ti sdrai a terra. Il grassone monta sul calessino e spara un colpo di avvertimento sopra la tua testa, quindi frusta a sangue il povero cavallo e si allontana al piccolo trotto. Lo Sceriffo scuote la testa e si allontana per la stessa strada.
Se hai la parola d'ordine *Inganno*, vai al **450**; altrimenti vai al **338**.

## 429

Fissi inorridito la canna puntata della Derringer, ma c’è ben poco che tu possa fare: a bruciapelo anche un tiratore scarso centra il bersaglio, con effetti devastanti. Sollevi le mani davanti al viso proprio mentre Mark preme il grilletto e questo ti salva la vita. Il proiettile ti perfora l'avambraccio destro, ma almeno non ti colpisce alla testa. Perdi 4 punti di Energia Vitale.
Con la piccola chiave ancora stretta in pugno, incespichi goffamente nel tuo stesso giaciglio e cadi di schiena accanto al focolare. Per tua fortuna il secondo proiettile di Mark va a vuoto perché ti passa sopra la testa. Lo senti imprecare e capisci che ha finito le munizioni: una Derringer ha solo due colpi.
Facendo appello a tutte le tue energie residue, stringi i denti e ti rialzi in piedi. Nonostante tu sia ferito gravemente, Mark non ha il coraggio di affrontarti. Corre goffamente verso il proprio mulo, scioglie le redini e monta in sella per poi galoppare verso oriente. Tu sei troppo dolorante per inseguirlo, ma noti con piacere che l’ometto ha deciso di lasciarti la chiave, benché tu non sappia a cosa serva. Ti fasci sommariamente la ferita, raccogli le tue cose e ti getti

sul giaciglio, cercando di ignorare le fitte di dolore.
Vuoi andare subito a dormire (vai al **441**) o preferisci vegliare tutta la notte, nel caso Mark Stevenson decidesse di tornare (vai al **67**)?

## 430

Corri a perdifiato e presto ti lasci alle spalle l'accampamento dei banditi. Ti arrischi solo una volta a guardarti alle spalle e vedi una ventina di uomini che ti inseguono; almeno metà di loro ha una torcia e stanno rapidamente guadagnando terreno. In lontananza, contro il cielo stellato, noti la sagoma più scura della rupe con il canyon di accesso alla vallata, ma sei ancora troppo lontano per sperare di raggiungerli.
Vuoi servirti dell'Agilità (vai al **307**), del Tiro con l'Arco (vai al **147**) o del Tiro con la Pistola (vai all'**80**)?
Se non hai nessuna di queste abilità o non le vuoi usare, vai al **238**.

## 431

«Buongiorno a tutti,» esclami sfilandoti lo Stetson e accennando un inchino alla vecchia signora. «Scusatemi se vi ho fatto perdere tempo con questa fermata imprevista, ma avevo bisogno di prendere il treno.»
«Non c'è problema, giovanotto,» ribatte la vecchietta con un sorriso. «Alla mia età si ha poca fretta di arrivare, ovunque si vada.»
«No, figliolo, non ti devi scusare di niente.» Il prete ha una voce calda e vibrante. «E poi, come dice nostro Signore: 'beati gli ultimi, poiché saranno i primi'. »
«Sì, se i primi sono onesti,» sbuffa l'uomo elegante, passandosi le dita tozze tra i capelli. «Il che, di questi tempi, non è certo scontato...» Si rigira in bocca un mezzo *cigarillo* spento e fissa il prete con un ghigno.

«Ben detto,» risponde questi, serafico. «Dopo tutto io sono solo un umile uomo di Chiesa ed è giusto che l'ultima parola l'abbia un uomo di affari.»
Vi fissate tutti e quattro in silenzio per alcuni istanti, poi scoppi a ridere con sincerità. Presto l'uomo elegante si unisce a te, interrompendosi per un accesso di tosse, e la vecchietta ridacchia con la mano guantata davanti alla bocca. Anche il prete, nonostante l'aria solenne, sembra divertito dallo scambio.
«Ora che abbiamo rotto il ghiaccio,» riprende con tono più serio. «Lasciate che faccia le presentazioni. Miss Starret, maestra di scuola elementare non ancora in pensione.» La vecchietta si concede una risatina. «Mister Beckham, imprenditore di Chanford.» L'uomo ti porge la mano massiccia e sudata. «E infine Padre James, che poi sarei io, nuovo Ministro di Dio per la parrocchia di Chanford.»
«Avevo scordato quanto facesse caldo qui a sud,» ansima Beckham. «Eppure dovrei esserci abituato.»
«Il nostro nuovo compagno di viaggio non sembra risentirne,» osserva Padre James. «Deve essere un uomo abituato ai rigori della frontiera. Sbaglio?»
«Già,» annuisce Miss Starret. «Cosa ti porta qui sul confine, giovanotto?»
Vuoi raccontare della tua missione (vai al **23**) o preferisci chiedere informazioni su Chanford ignorando la domanda della vecchia (vai al **27**)?

## 432

Jesse comincia a strapazzare il povero Foreman, ma Bart ti tiene sempre sotto tiro. Fingi di ignorare l'uomo armato e ti volti verso Lefty come per incitarlo a resistere; quando lo vedi cadere sotto i colpi di Jesse fai un passo verso di lui. Bart ti segue, tu piroetti su te stesso e gli sferri un calcio laterale allo stomaco.
L'uomo si piega in due boccheggiando e, prima che possa

raddrizzarsi, gli sei addosso. Gli afferri il braccio armato e lo proietti facendolo volare sopra di te. Bart atterra di schiena con un grugnito e tu gli sfili dalle dita la pistola puntandola su Jesse. Il secondo pistolero si immobilizza con la mano sul calcio della propria arma.
«Non ci provare.» Questa volta sei tu a sorridere. «Butta il cinturone e aiuta Lefty a rialzarsi.»
Muovendosi con lentezza, Jesse si slaccia la cinta lanciandola lontano, quindi si china sul foreman e lo tira in piedi con uno strattone. Bart intanto si è messo in ginocchio e si sta massaggiando la spalla. I due uomini disarmati non sembrano più intimorire Lefty che si concede una risata.
«Adesso andatevene, loschi figuri,» esclama, gonfiando il petto. «Non avrete mai i miei danari!»
Jesse sputa a terra e muove un passo verso di voi, ma Bart lo afferra per un braccio e scuote la testa. I due vi fissano con odio per alcuni istanti, poi si allontanano verso i cavalli.
Vai al **157**.

## 433

Il serpente è risalito troppo sulla tua gamba per sperare di poterti sfilare i pantaloni senza metterlo in allarme... però puoi sempre raggiungerlo dal lato opposto! Usando una sola mano, ti sciogli prima il cinturone e poi i lacci dei calzoni. Separi i due lembi e sollevi un po' il tessuto.
Il serpente a sonagli, disturbato dall'intrusione, alza la testa di pochi centimetri e sibila. Rapida come il fulmine, la tua mano libera scatta e lo afferra per il collo. L'animale spalanca la bocca mostrandoti le zanne che grondano veleno, ma ormai non può morderti.
Con un rapido gesto lo scagli a qualche metro di distanza. Senza perderlo di vista, ti rialzi e ti riallacci i pantaloni. Il serpente, intanto, pare averne abbastanza e striscia via. Dopo esserti rivestito, raccogli le tue cose e ti prepari a partire.
Vai al **149**.

# 434

Vivendo a stretto contatto con la natura, hai imparato a imitare il verso di numerosi animali. Ti avvicini di soppiatto alla porta e moduli un ringhio basso e profondo.
«Hai sentito, Floyd?» chiede la prima voce. «Qualcosa sta ringhiando là dentro!»
«Sì, Sceriffo,» risponde il giovane. «Sembra un grosso cane!»
Pierre ti guarda inarcando un sopracciglio, poi quasi scoppia a ridere quando ti getti contro la porta abbaiando. Senti all'esterno i due uomini che arretrano precipitosamente.
«Ma quanto è grossa questa bestia?» sbotta il giovane, con tono reverenziale. «E soprattutto chi l'ha rinchiusa lì dentro?»
«Non lo so,» ribatte lo Sceriffo a bassa voce. «Ma so che se lo pesco gli faccio passare un brutto quarto d'ora! Adesso andiamo, prima che questo cagnaccio riesca a uscire e ci salti alla gola!»
Poco dopo senti i due cavalli che si allontanano al piccolo trotto; Pierre, che si è trattenuto fino a questo momento, scoppia a ridere e si rotola per terra con le lacrime agli occhi.
«A cuccia, Pierre,» gli intimi ridendo a tua volta. «A cuccia!»
Passato il momento di ilarità decidete di coricarvi, sicuri che nessuno verrà a disturbarvi. Auguri la buonanotte al tuo nuovo amico e piombi in un sonno senza sogni.
Vai al **42**.

# 435

Incocchi una freccia e, incurante della prima pallottola che ti sibila accanto, prendi di mira il bandito in testa al gruppo. Lo vedi sollevare il fucile, ma il colpo non parte: l'uomo crolla a terra con la tua freccia conficcata nello stomaco fino

all'impennaggio. Gli altri esitano e ne approfitti per tirare di nuovo. Manchi il bersaglio, ma riesci comunque a convincerli che è meglio darsi alla fuga.
Vai al **279**.

## 436

Chiacchierando senza posa, ti sposti nell’angolo più buio dell’emporio e inizi a frugare tra le merci in vendita. Il negoziante risponde a monosillabi: chiaramente ha fretta di chiudere la bottega.
Con la coda dell’occhio lo vedi affacciarsi su Main Street: è la tua occasione! Afferri l’oggetto che volevi e cerchi di infilartelo nella bisaccia (sceglilo dall’elenco del paragrafo **13**).
Se hai la Destrezza vai al **323**; altrimenti vai al **16**.

## 437

Cercando di muoverti il più lentamente possibile, ti slacci il cinturone e sbottoni i pantaloni. Il serpente sembra non notare le manovre e rimane immobile sulla tua coscia. Facendo forza sui gomiti, inizi a scivolare all'indietro, confidando che il suolo sassoso tratterrà i tuoi calzoni di pelle. Il piano all'inizio pare funzionare, perché vedi la testa triangolare del rettile sulla tua coscia nuda. Ti accorgi troppo tardi di avere ancora addosso gli stivali.
La gamba del pantalone destro si impiglia nello sperone e la pelle conciata fa una grinza nella quale rimane presa anche la coda del serpente. L'animale si solleva sibilando minacciosamente, quindi cala di scatto affondandoti i denti poco sopra il ginocchio. Lo afferri e lo scagli via, ma ormai sei stato morso: devi fare qualcosa subito, se vuoi avere speranze di sopravvivere!
Se hai un Coltello, vai al **194**; altrimenti vai al **95**.

## 438

Non hai tempo da perdere: appena senti i passi del bandito farsi vicini, scatti verso il bordo del precipizio, avendo cura di correre a zig zag. Alle tue spalle riecheggia uno sparo seguito da un'imprecazione.
Sempre tallonato dall'uomo arrivi al ciglio dello strapiombo; acceleri l'andatura e, all'ultimo momento, ti afferri a un alberello rinsecchito che cresce sulla parete rocciosa. L'arbusto scricchiola pericolosamente, ma riesce comunque a reggere il tuo peso. L'inseguitore non è altrettanto fortunato: a causa delle tenebre non vede il dirupo e precipita verso il fondo del canyon. Senza un solo pensiero di rimorso, ti issi di nuovo sull'altopiano e procedi nella notte.
Segna la parola d'ordine *Agguato* e vai al **233**.

## 439

L'uomo che ti ha fermato è chiaramente ubriaco, ma è anche armato e ce ne sono tanti attorno nelle sue stesse condizioni: meglio non fare niente di avventato e cavarsela con le buone! Rimani quindi impassibile per alcuni secondi, poi rispondi senza voltarti.
«Ce ne hai messo per arrivare: dove eri finito?» chiedi con tono annoiato.
«Cosa vuoi dire?» ringhia l'uomo, appoggiandosi a te per mantenere l'equilibrio.
«Dall'altra parte sta girando l'*aguardiente* di quella buona,» spieghi, indicando gli uomini assiepati sull'altro lato del falò. «Mica la *tequila* di seconda scelta che abbiamo qui. Se ti sbrighi fai appena in tempo a prendere un paio di tazze!»
«Maledetti,» sbotta il bandito, levandoti la mano di dosso. «Sapevo che c'erano dei furbi tra noi!»
Ciò detto si allontana barcollando e inizia a girare attorno al falò: se anche ci sono dei furbi nel campo, lui non fa certo

parte del gruppo. Non perdi tempo a osservarlo e scivoli in silenzio nella direzione opposta, verso le tende più lontane dal fuoco.
Se hai la parola d'ordine *Agguato*, vai al **254**; altrimenti vai al **222**.

## 440

Rimani immobile tremando di rabbia impotente mentre Jesse massacra Lefty di pugni. Il grasso Foreman, a un certo punto, smette di lamentarsi e crolla a terra raggomitolandosi. Jesse gli urla di alzarsi e inizia a prenderlo a calci. Dopo un paio di minuti Lefty non si muove più.
«È andato,» osserva laconico Bart.
«Già.» Jesse sputa a terra e si volta verso di te. «Occupati di lui, se hai voglia.»
I due pistoleri tornano ai cavalli, montano in sella e si allontanano verso est. Non appena sono sufficientemente lontani corri al fianco di Lefty, ma ti accorgi che per lui c'è ormai poco da fare: ha la faccia cianotica e dalle labbra gli sta uscendo una schiuma rossastra. Stringi i pugni per la rabbia, ma l'unica cosa che puoi fare è trascinare il corpo all'ombra e tornare al tuo cavallo.
Vai al **263**.

## 441

Il resto della notte trascorre senza problemi e, alle prime luci dell'alba, ti risvegli fresco come una rosa. Recuperi 1 punto di Energia Vitale.
Non fa ancora troppo caldo, quindi ritieni sia il momento migliore per rimettersi in viaggio. Raccolte le tue cose, sciogli le redini del tuo cavallo e ti prepari a proseguire verso ovest.
Vai al **149**.

## 442

Cerchi di alimentare il fuoco per tenere lontano il freddo della notte, ma ti rendi conto che non potrai mettere abbastanza combustibile da mantenerlo acceso fino all'alba. Battendo i denti, raccogli tutta l'erba secca e gli arbusti che trovi nelle vicinanze, poi ti metti il più vicino possibile al focolare e cerchi di prendere sonno.
Per ben due volte ti risvegli intirizzito e sei costretto a ravvivare le fiamme. Dormi male e saluti con entusiasmo il sole che sorge all'orizzonte: meglio affrontare di nuovo il caldo torrido del giorno che il gelo di questa notte! Perdi 1 punto di Energia Vitale.
Vai al **149**.

## 443

Una ventina di minuti più tardi esci dall'ufficio dello Sceriffo fischiettando soddisfatto. Il piano è semplice, ma efficace: i due vice ti seguiranno a distanza confondendosi tra la folla e tu non dovrai fare altro che trovare i banditi. A quel punto ti avvicinerai e lascerai che gli uomini di legge facciano il lavoro sporco.
Annota la parola d'ordine *Sorveglianza* e vai al **135**.

## 444

Ti lasci alle spalle il bivacco di pellegrini e procedi verso una piccola fattoria isolata. Quando arrivi, ti accorgi che è disabitata e cadente: il tetto è sfondato in più punti e non c'è nemmeno una finestra con i vetri integri. Per fortuna il fienile sembra ancora solido e c'è abbastanza paglia per creare un giaciglio.
Smonti da cavallo e leghi le redini dell'animale all'ingresso, quindi ti accomodi a terra e consumi una cena fredda con le tue provviste (cancella 1 Pasto).

Dopo mangiato, non avendo niente da fare, ti sdrai sulla paglia e ti addormenti subito. La mattina ti svegli un po' indolenzito ma ben riposato. Recuperi 2 punti di Energia Vitale. Ti ripulisci sommariamente e rimonti in sella tornando verso il centro della città.
Vai al **132**.

## 445

Cerchi di sciogliere il nodo, ma la vecchia corda si è ormai irrigidita e riesci solo a spezzarti un unghia. Imprechi sottovoce succhiandoti il dito sanguinante e provi un'altra tattica: punti un piede contro la parete e tiri la fune con entrambe le mani cercando di scardinare l'anello rugginoso.
I tuoi sforzi hanno successo all'improvviso: il legno marcio della parete cede e tu ti trovi a impugnare il capo della corda.
Perdi l'equilibrio e lasci andare l'anello, che schizza verso l'alto trascinato dal peso di Jim e ti colpisce sotto il mento gettandoti a terra. Perdi 1 punto di Energia Vitale.
Intanto il cadavere è rovinato sul pavimento con un tonfo sordo. Ti rialzi ignorando le fitte di dolore che provengono dalla mascella e ti avvicini al morto.
Vai al **190**.

## 446

Non è difficile per un duro come te sopraffare il negoziante isterico: con uno spintone deciso lo mandi a schiantarsi contro una parete, facendolo rovinare a terra insieme a un paio di mensole.
«Così sarei io il ladro?» sbotti, ergendoti sopra di lui. «Il ladro sei tu, che fai prezzi degni del peggior usuraio e costringi la brava gente a servirsi da sola!»
L'omino ti guarda atterrito, senza avere il coraggio di rialzarsi.
«Ecco, stai comodo lì,» prosegui, con un sogghigno. «Faccio da me.» Così dicendo, prendi l'oggetto che avevi rubato più un altro e ti avvii a lunghi passi verso l'uscita. Arrivato alla porta, ti volti e ti porti il dito indice alle labbra. L'uomo annuisce appena e tu esci fischiettando.
Aggiungi al tuo equipaggiamento due degli oggetti in vendita al paragrafo **13**, poi annota la parola d'ordine *Stella di Latta*.
Vai al **169**.

## 447

Entrate rapidamente nella stalla abbandonata e barricate la vecchia porta con un'asse.
«Non reggerà per molto,» commenta Pierre. «Ma almeno avremo qualche secondo per reagire, se qualcuno dovesse cercare di entrare durante la notte.»
Ormai fuori sono calate le tenebre; la lunga cavalcata fino a Red Eye e le disavventure in città ti hanno sfinito. Soffochi uno sbadiglio e ti prepari un giaciglio con della paglia pulita, subito imitato da Toussant.
Se hai annotato la parola d'ordine *Stella di Latta*, vai al **373**; altrimenti vai al **42**.

## 448

Ti prendi tutto il tempo per esaminare le tracce del rapinatore: il suo cavallo ha un ferro consumato e non sarà difficile seguirlo. Esci da Chanford al piccolo trotto e prosegui senza fretta verso ovest. La pista piega lievemente verso nord e non hai bisogno della mappa per capire che il tuo uomo si sta dirigendo verso le vecchie miniere abbandonate.
Giungi nei pressi di una piccola gola nella quale si inoltrano le tracce. Il terreno è troppo pietroso per vedere altro, ma ormai hai la certezza. Scendi di sella, leghi il cavallo a un arbusto e ti incammini di buon passo.
Vai al **421**.

## 449

Ti volti per fronteggiare i due buttafuori e troppo tardi capisci di avere sottovalutato il pericolo rappresentato dalla ballerina. La bottiglia sibila nell'aria e ti centra in piena nuca. Perdi 2 punti di Energia Vitale. Crolli a faccia in giù sul pavimento con un sapore dolciastro in bocca e, prima di scivolare nell'incoscienza, ti chiedi se sia sangue o champagne.
Vai al **364**.

## 450

Non appena il carretto di Sanders scompare dietro una curva, ti metti a sedere e scoppi a ridere, fino ad avere le lacrime agli occhi: quel grassone avido era così felice di averti ingannato, che non si è preoccupato di controllare il contenuto della cassetta! In questo momento sta viaggiando di gran carriera verso Chanford, trasportando con sé un mucchio di carta straccia. Il tuo unico rimpianto è di non poter essere presente quando si accorgerà di come lo hai ingannato.
Dai una pacca al rigonfiamento nella tua giacca causato dai veri documenti e torni a riprendere il tuo cavallo. Monti in sella e ti avvii fischiettando verso la prossima città dotata di una banca. Già pregusti le serate di bevute, balli e musiche che potrai offrire a tutti gli abitanti. Chissà, forse ci scapperà anche un brindisi alla salute del vostro benefattore, sempre che nel frattempo non sia morto di infarto!

# Ringraziamenti

Sono fiero di avere terminato il mio primo libro: è un bel traguardo da raggiungere ed è anche il punto di partenza per quello che, spero, sarà un lungo viaggio nel mondo della narrativa.
Tuttavia, questi cinque anni sono stati lunghi e non ce l'avrei mai fatta senza una serie di persone che mi hanno aiutato lungo la strada.
Ringrazio prima di tutto il sito Librogame's Land, gli Amministratori, i Moderatori e gli utenti, nessuno escluso: questo libro è frutto anche della passione collettiva che ci unisce.
Sono particolarmente grato ad Alexander “babacampione” Abati e Davide “Apologeta” Bonvicini, che si sono sobbarcati l'editing di quattrocentocinquanta paragrafi; colgo l'occasione per dire grazie anche a Mattia “Maresus” Maresi, che si è interessato in misura minore.
Ho un debito particolare con gli amici che hanno letto le varie stesure, fornendomi consigli o anche semplici incoraggiamenti: in ordine rigorosamente analfabetico, ringrazio Gabriele Patrizi, Chiara Fonzi, Francesca Fravolini, Umberto Sisia, Nicola Fin, Angelo Danilo Bassu, Simona la Torraca e qualcuno che ora non mi sovviene.
Un riconoscimento speciale va tributato ad Alessandro “Gommone” Angilella, che con la propria arguzia ha ispirato il personaggio di Sanders: se il finale del libro vi è piaciuto, lo dovete anche (e soprattutto) a lui.
Infine ringrazio tutti i miei lettori, sperando che si siano divertiti nel giocare almeno la metà di quanto mi sono divertito io a scrivere.
Arrivederci al prossimo libro!

7

realtà virtuale

# DESPERADOS

Niente dadi, niente arbitrio della sorte, poche regole estremamente semplici: una nuova generazione di avventure interattive che ti immergerà nel flusso della *Realtà Virtuale*.

**In questo libro il protagonista sei tu.** Sanders, un ricco imprenditore del Far West, ha ingaggiato un vagabondo come te per un lavoro semplice e ben pagato: ritrovare la sua diligenza che è stata rapinata sulla pista tra Chanford e Red Eye. Cosa potrebbe mai andare storto? Dovrai affrontare sceriffi fin troppo scrupolosi, banditi assetati di sangue, predicatori ferventi, oltre a tutte le insidie naturali della frontiera. Sei pronto a cavalcare verso il tramonto in questa avventura? Allora segui la pista dell'ovest e fai attenzione ai Desperados: potresti diventare uno di loro!

**In questo libro il protagonista sei tu.**
Entra nel mondo della *Realtà virtuale*!

Copertina illustrata da Marco Biagini
(Accademia d'Arte Bianca Cappello)
**http://www.librogame.net**